Alles über Computer- und Videospiele

Nr. 4 April 1994
9. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 8700
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50
ISSN 0933-1867

ASM Das Spaß-Magazin

CYBERMORPH
Spiele-Premiere auf dem neuen JAGUAR

Endlich da! BATTLE ISLE II

Amigas beste Rolle
seaQuest
Großer Bericht

Mannschafts-Fight mit Laserwaffen
QUASAR
Die Welle rollt!

NEUE 3DO Software

Krieg der Sterne mal ganz anders:
TIE FIGHTER

Total verrücktes Computerspiel-Feeling:
VIRTUAL GUITAR
"Klampf den Highscore"

SIM CITY 2000
DER PLANER
HEIMDALL 2
BENEATH A STEEL SKY

Das CD-ROM-Erlebnis ist da!
LAWNMOWER MAN
für PC im TEST

ASM · Alles über Computer- & Videospiele · TESTS & VORSTELLUNGEN · Nr. 4 April 1994

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Theeatre of Death

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Sim City

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Lawnmower Man

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Wiz'n'Liz

Ein Pentium mit Pommes, bitte!

Nein,
ich verspreche es: Dies wird kein wehmütig-nostalgischer Blick auf die güldenen Zeiten, als man Computer noch im traditionsreichen Büromaschinen-Fachgeschäft mit persönlichem Händedruck des Geschäftsführers erwarb.
Obwohl – es hatte etwas.
Der zeitgeist- und preisbewußte Compi-Käufer unserer Tage holt sich seinen prozessorbestückten Lebenskameraden in der Filiale einer Discount-Kette: Cash and Carry. Kunde, nimm das Ding – mach, daß du damit wegkommst und laß dich damit bloß nicht wieder hier blicken – außer in einem Jahr und im darauffolgenden, wenn du deine dann jeweils wieder total veraltete Gurke in die Tonne getreten hast und bei uns deinen nächsten aktuellen Sextium, Septium und so weiter erwirbst.
Je leistungsfähiger die Rechner, je vielfältiger und komplizierter die Peripherie, desto flockiger und unkomplizierter gehen die Sachen über den Tresen. Nicht nur boshafte Menschen denken, wenn sie mal ein paar Stunden im Verkaufsraum eines Computerdiscounters verbringen, unwillkürlich an eine Schnellimbißbude. Aber das ist der Trend: den Superrechner vom Supermarkt, die Cray vom Krämer.
Tja, und da steht er dann schließlich im Arbeitszimmer, der neue Compi-Kumpel – natürlich die neueste Prozessor-Generation, mit mehr Megahertz getaktet als ich Bücher im Schrank habe und mit einer Grafikkarte versehen, die bei 1024 x 768 Punkten mehr Farben darstellt als meine Freundin sich zu festlichen Anlässen ins Gesicht schmieren kann. Aber was zeigt sich da hinterhältigerweise im Laufe der nächsten Wochen? Mein Syper-Huper-Grafikboard mag sich nicht mit dem Multimedia-Videoanimations-Programm vertragen. Das Mega-High-Performance-CD-ROM-Laufwerk liegt mit der Wahnsinns-Giganto-Multiwavesynthesizer-Soundkarte in einem ständigen, erbitterten Privatkrieg. Der Scanner, der aussieht wie ein Goldbarren und auch etwa so viel gekostet hat, funktioniert nur, wenn der Joystick nicht angeschlossen ist. Der Drucker regt wiederum die Soundkarte bei jeder gedruckten Zeile zu infernalischem Prasseln an. Mein ultrateurer Großbildmonitor fängt bei jedem dritten Spiel nach neununddreißig Spielminuten ganz fürchterlich an zu flackern – allerdings nur, wenn ich allein vor ihm sitze.
Der wackere Verkäufer, der mir mein Edel-Equipment (zum Discountpreis, versteht sich) vor ein paar Wochen über seine Ladentheke geschoben hat, reagiert auf das Ausschütten meines gebrochenen PCler-Herzens mit entschlossenem Schulterzucken. "Was es nicht alles so gibt...", meint er mitfühlend.
Mittlerweile gilt der Computerkauf unter Insidern als das heißeste Spiel und rangiert in puncto Herausforderung, Nervenkitzel und Langzeitspaß noch vor den klassischen Hits wie Innenstadt-Autofahren zur Rush-Hour oder auch Beziehungs-Adventures. Hier ist das Risiko echt – nicht so eine plumpe Nachmache wie im Cyberspace. Macht Ihr mit? Dann nix wie Augen auf: Vielleicht hat ja auch Eure Frittenbude hinterm Eck ab nächsten Montag den neuen Pentium...

Guten Appetit wünscht Euer

Peter Schmitz

Peter Schmitz, Chefredakteur

INH

Neue Heimat:
Sim City 2000 •14•

HIGHLIGHTS ab Seite 14

Alone in the Dark 2:
Spannung wird großgeschrieben •30•

REVIEW ab Seite 22

CD-ROM ab Seite 50

COMPETITIONS

COMING SOON ab Seite 114

INHALT

Die schönste Romanze aller Zeiten:
Gone with the Wind •118•

ALT

RUBRIKEN

INHALT

NEWS

100 Sonic-Pins zu verschenken

Sonic 3 kommt zu den deutschen Mega-Drive-Fans! Grund genug für Sega Deutschland und die ASM-Redaktion, 100 schicke Pins mit dem Sonic-3-Motiv zu verschenken. Schickt einfach ein Postkärtchen mit Eurer deutlich geschriebenen (!) Adresse an: ASM-Redaktion, Stichwort: Sonic 3, Postfach 1870, 37258 Eschwege. Die ersten 100 Einsender bekommen dann postwendend ihren Pin von uns.

Neues aus Nürnberg

Wie in jedem Jahr traf sich auch diesmal alles, was im Bereich von Spiel und Freizeit Geld verdienen will, in Nürnberg. Die Internationale Spielwarenmesse hatte vom 2. bis 9. Februar ihre Pforten fürs Fachpublikum geöffnet; es war wie immer eine Messe der Hersteller, Händler und Einkäufer. Wir interessierten uns natürlich in erster Linie für Spiel und Spaß auf

▲ **Der Knabe neben mir besteht komplett aus Legosteinen – mitsamt Aktenkoffer, Taschenrechner und "Dokumenten"**

dem Bildschirm, und tatsächlich waren wesentlich mehr Aussteller im Bereich Videospiele dabei als letztes Jahr. **Nintendo** und **Sega** nahmen natürlich einen unübersehbaren Platz ein – bei **Nintendo** konnte man neben dem brandheißen Autorenn-Spaß **Stunt Race FX** von Mario-Erfinder Miyamoto unter anderem die neue **Sound Factory** fürs SNES bestaunen, die mit Maus gesteuert wird. Diese neue Cartridge erlaubt es, auf verschiedene Weise mit Tönen und Melodien zu spielen. Mit Hilfe von Linien, Punkten und Kurven unterschiedlicher Farbe lassen sich selbst komplexe Musikstücke komponieren. Sehr bald mehr darüber in der ASM. Bei **Sega** gab's neben dem Favoriten **Sonic 3** (mehr dazu im nächsten Heft) unter anderem das urkomische **Toejam & Earl II** zu bestaunen, bei dem der Spieler die Rolle von 2 skurrilen Aliens übernimmt, die ihre Heimatwelt von flegelhaften menschlichen Touristen befreien müssen! Außerdem wurde **Virtua Racing** gezeigt, das Mega-Drive-

▲ **An einem Stand fand ich tolle Modellbausätze zur Fernsehserie "seaQuest DSV". Ich sage nur: demnächst in unserem Bazar!**

Rennspiel, das Segas neuen, mit 23 MHz getakteten **Virtua Processor** in der Cartridge mitbringt. Das Rollenspiel **Landstalker** war erstmals in deutscher Fassung zu bewundern. Sehr viel verspricht man sich bei Sega von der neuen transportablen CD-Spielkonsole **Multi-Mega**: Es handelt sich um ein komplettes Mega Drive samt Mega CD in einem nur 14 x 20 x 5 cm kleinen Gehäuse. Das Ding ist unterwegs als tragbarer CD-Player zu nutzen. Zuhause stöpselt man's an den Fernseher und kann spielen. In limitierter Stückzahl wird der edle Spielzwerg ab April für 998 DM verkauft.

Von den Softwarehäusern, die mit eigenen Ständen vertreten waren, fiel insbesondere **Konami** durch bunte Videoshows und knallige Werbespots auf. Hier hat man sich, was für eine japanische Firma im Konsolenbereich ungewöhnlich ist, zu einer Zusammenarbeit mit deutschen Entwicklern entschlossen: Noch in diesem Jahr will Konami einige neue Game-Boy-Spiele aus deutscher Küche präsentieren. Wie zu erfahren war, wird Konami die kommende Sony-32-Bit-Spielekonsole, von der bislang nur sagenhafte Geschichten kursieren, mit eigenen Spielen unterstützen.

▲ **Star Trek: Irres Brettspiel mit Videobegleitung**

Weil die Messe durch die Vielzahl der Aussteller in diesem Jahr aus allen Nähten zu platzen drohte, hatte man etliche Firmen in Randbezirke verbannt, darunter auch das englische Softwarehaus **Elite**. Am Elite-Stand war ein erster Blick auf **World Cup Striker**, den Nachfolger des Fußball-Erfolgs "Striker", zu erhaschen. Acclaim war unter anderem mit der langerwarteten SNES-Umsetzung des Midway-Basketball-automaten **NBA Jam** präsent.

▲ **Segas Multi-Mega: Edles für die Aktentasche**

Was mich auf der Messe allerdings am meisten beeindruckt hat, war kein Konsolen- oder Computerspiel, sondern ein videogestütztes Brettspiel: **Star Trek** von MB konnte in einer voll eingedeutschten Version bewundert werden. Der Präsentationsraum war ganz im Enterprise-Look hergerichtet; der MB-Mann, der mir die Sache erklärte, in stilechte Uniform gekleidet. Der Gag an dem neuen Spiel besteht darin, daß man beim Spielen die dazugehörige Videocassette nebenbei laufen läßt (der einstündige Videofilm wurde übrigens in Hollywood mit Star-Trek-Originalausstattung hergestellt) und von dieser in bestimmten Abständen Anweisungen bekommt, die das Spielgeschehen auf dem Brett in unterschiedlicher Weise beeinflussen – je nachdem, was dort gerade vor sich geht.

Natürlich waren alle großen Brettspielverlage ebenso vertreten wie die Hersteller von Puppen, Bausteinen, Karnevalskostümen, Modellbausätzen, Luftballons, neonfarbenem Quabbel-Schleim und, und, und... – aber das ist eine andere Geschichte, die ein andermal erzählt werden soll.

NEWS

Neues Futter für Rollenspiel-Fans

Die Österreicher haben wieder zugeschlagen! Nach dem Science-Fiction-Computerspiel **Whale's Voyage** haben die Jungs von **Neo** jetzt im Verlag Gabriele Lechner ein gleichnamiges Rollenspiel in Buchform herausgebracht. **Niki Laber** und **Hannes Seifert** zeichnen als Autoren. Auf insgesamt 304 Seiten wird ein komplexes Regelwerk mit umfangreicher Materialsammlung geboten. Ein Solo- und ein Gruppenabenteuer gehören dazu. Die gesamte Lösung des Computerspiels ist übrigens ebenfalls in dem Buch, das als Paperback-Ausführung für 39 DM zu bekommen ist, enthalten.

Weitere Neuigkeiten aus der Rollenspieler-Welt hat **Fantasy Productions** zu vermelden. Drei neue **Shadowrun**-Abenteuer in deutscher Sprache, außerdem Hilfsmittel zu Shadowrun und **Battletech** sowie ein neues Computerprogramm kamen von den Rollenspiel-Spezialisten in Erkrath frisch auf unseren Redaktionstisch. **Königin Euphoria** und **Dream Chipper** sind Abenteuer für die neue Shadowrun-Version 2.01D. **Schlagschatten** ist eine komplette Abenteuersammlung, die ebenfalls zur Version 2.01D paßt. Die drei Stories des Buches spielen im Deutschland des Jahres 2053 und schließen sich somit an **Deutschland in den Schatten** an, das bereits vor zwei Jahren erschien.

Ein Muß für Schamanen und Druiden in der Shadowrun-Welt ist **Grimoire**, das Handbuch der praktischen Thaumaturgie. Battletech-Kämpfer werden sich über neue Kartenwerke freuen: die Pakete **Geotech I – III** bieten auf Faltkarten Spielfelder mit unterschiedlichem Terrain. Jedes Paket enthält 8 Karten, Geotech II und II bringen zusätzlich noch je ein Faltposter mit.

Die **DSA-Tools** schließlich laufen auf PCs unter Windows und unterstützen Spieler des meistgekauften deutschen Würfel-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** bei der Herstellung von Charakteren, beim Kampf und bei allen anderen rechenintensiven Aktionen.

Übrigens: Ihr haltet die ASM 4/94 in der Hand. In dieser Ausgabe haben wir einen Aprilscherz versteckt – einen Artikel nach dem Motto "Is' ja gah nich' waaah...". Der erste, der ihn findet und uns den Namen des Artikels schreibt (natürlich nur einen!!!), gewinnt ein ASM-Jahresabo (unter Ausschluß des Rechtswegs, keine Mitmacher unseres Verlags oder deren Anhang, und so weiter, und so weiter...)!

Mit Freeware zum eigenen Auto

Werbespiele, die als Freeware-Programme auf die spielende Menschheit losgelassen werden, gibt es inzwischen zuhauf. **Backstage**, das **Live-Club**-Rollenspiel für Amiga und PC, das wir übrigens auf Seite 53 dieser Ausgabe vorstellen, bietet zudem noch den Anreiz, ein Auto zu gewinnen. Eine Bedingung dafür ist das Lösen von fünf kniffligen Rätselfragen, die im Spiel versteckt sind. Daraufhin erhält der Spieler eine Telefonnummer, die das Tor zur Gewinnchance bildet.

Backstage kann wie auch verschiedene andere Werbespiele beim APC/TPC-Computerclub, Dorfstr. 17, 83236 Übersee, bezogen werden; ein frankierter Rückumschlag reicht. Ganz Eilige können entsprechende Leerdisketten gleich mitschicken.

Amiga-Freaks gegen Rassismus

Aufkommender Rassismus in Deutschland erzeugt ungewöhnliche Maßnahmen. Eine Aktivität unter vielen ist der Zusammenschluß diverser Amiga-Besitzer und -Clubs zur **Aktion AFGGR**, einem Forum gegen Ausländerhaß und blinder Gewalt. Auf einer **Demodiskette** fordern die Mitwirkenden ein Ende der Übergriffe, wollen ein Umdenken von Beteiligten erreichen. Auf der hübsch gemachten Disk befinden sich Texte und Grafiken rund um das Thema. Namhafte Firmen unterstützen diese Aktion. Die Diskette ist Freeware, weitere Disketten sollen folgen. Kontaktadresse: APC/TPC-Computerclub, Dorfstr. 17, 83236 Übersee

Freie Mailboxen

Über 4000 Mailbox-Systeme gibt es in Deutschland. Diese durch Netze verbundene Datenstationen sind in der jüngsten Vergangenheit immer wieder von Fernsehmagazinen oder Tageszeitungen beschuldigt worden, pornografisches Bildmaterial oder nationalsozialistische Propaganda zu verbreiten – ein Vorwurf, der wohl nur zu einem minimalen Prozentsatz zutrifft. Da die Teilnehmer der verschiedenen Netze dies nicht länger auf sich sitzen lassen wollen, haben sich mehrere Systeme und ihre Betreiber (Sysops) zur **Arbeitsgemeinschaft Freier Mailboxen** (AGFMB) zusammengeschlossen. Ziele der AGFMB sind unter anderem die Mitarbeit bei staatlichen und privaten Stellen in der Berichterstattung oder Informationssammlung über das elektronische Medium und die Gestaltung und Umsetzung datenschutzrechtlicher Belange und Bestimmungen. Außerdem will die AGFMB eine Art Qualitätssiegel für Kommunikationssysteme einführen.

Das alles zieht darauf hin, das Medium Mailbox aus dem Nebel der allgemeinen Unwissenheit zu ziehen und "öffentlich" zu machen. Wer sich mit Modems und Mailboxen nicht auskennt, kann sich über die Pressestelle der AGFMB, Ulrich Stamm, Hofstr. 32, 45476 Mülheim/Ruhr, mehr Informationen besorgen.

Spiele mit Vierer-Adapter fürs Mega Drive

Die **Codemasters** haben jetzt einen neuen Weg gefunden, vier Spieler ans Mega Drive zu hängen. Mit der **J-Cart** sollen teure Extra-Adapter wegfallen. Der Clou an der Geschichte ist nämlich, daß die Spiele-Cartridge selbst zwei zusätzliche Slots für Joypads bereitstellt. Preislich soll das Game deshalb aber auf Normallevel bleiben. Wäre ja wirklich 'ne gute Idee. Wir werden demnächst **Tennis All Stars** als Testexemplar unter die Lupe nehmen.

Autorennen im Autohaus

Es geht rund in (und durch) Deutschland! Der Marketingring deutscher Autohäuser (MDA) veranstaltet ein **großes CD-32-Autorennen** in insgesamt 14 Autohäusern, verteilt über das ganze Bundesgebiet. Gespielt wird die aktuelle CD32-Version von **Nigel Mansell's World Championship**. Auf die Tagessieger warten tolle Preise. Mit von der Partie sind die Firma Commodore – und natürlich Eure ASM! Klaus Trafford persönlich wird die Rennveranstaltungen moderieren. Hier die ersten drei Termine:

11. – 13. 3.: Peugeot-Autohaus Paulus, Konr.-Adenauer-Allee, 66763 Dillingen
26. 3.: Nissan-Autohaus Liepolt, Hermann-Bahlsen-Str. 2, 30890 Barsinghausen
9. 4. Opel-Vertragshändler Rose & Nadol, Eickelstr. 11, 59759 Arnsberg

Die nächsten Termine geben wir Euch in ASM 5/94 bekannt!

Der Fluch des Spock – in letzter Minute!

Leider ist uns beim Test von **Star Trek – 25th Annivesary** für den **A1200/A4000** in der vorliegenden Ausgabe ein dicker Testfehler unterlaufen. Natürlich ist eine Festplatte Pflicht, **das Spiel läuft in keinem Fall von Disketten.** Außerdem fand der Test auf einem A4000/30 statt, auf einem A1200 braucht man eine Menge Geduld, da es wesentlich langsamer ist.

Asche auf das Haupt des Testers – kiloweise.

Orchid Double-Spin-CD-ROM

Wie bereits in der Ausgabe 12/93 angekündigt, ist das zur **Orchid**-Soundkarte "Soundwave 32" passende **CD-ROM-Laufwerk** jetzt lieferbar. Das CDS-3110 (gebaut von Philips!) hat eine Übertragungsrate von 307,2 KBytes pro Sekunde, was das Teil für ein AT-Bus-Laufwerk höllisch schnell macht. Ganz ausgezeichnet für Computerspiele mit langen Animationen. Das Setup-Programm von "Conspiracy" ließ sich während des Geschwindigkeitstests zu wahren Begeisterungsstürmen hinreißen (Bildschirmmeldung: "Whooa! You got a super drive here..."). Photo-CDs (Multisession) werden verarbeitet, und die motorisierte Schublade erspart den lästigen Caddy. Bemerkenswerte Innovation sind die zusätzlich an der Vorderseite angebrachten Bedienelemente, über die sich eine Musik-CD auch abspielen läßt, ohne daß man erst Windows hochfahren und die CD-Player-Emulation starten müßte. Zum Lieferumfang gehört eine AT-Bus-Interface-Karte für diejenigen, die keine Soundwave 32 besitzen. Das CDS-3110 kostet einzeln unter 600 DM und ist auch als Power-Pack Pro in Kombination mit der Soundwave 32 sowie drei Software-CDs für DM 1099,- zu haben.

Jaguar läßt auf sich warten

In den USA sollen bis Februar zwar 30 000 **Jaguar**-Konsolen über die Ladentische gegangen sein, die Europäer vertröstet **Atari** aber offiziell bis zum Juni. Insgesamt 400 000 Stück will Jack Tramiels Firma mit dem blauen Fujiyama im Logo schwerpunktmäßig in Deutschland, England und Frankreich bis Weihnachten '94 absetzen. In Amerika rechnet man sogar mit 500 000 bis 750 000 Einheiten der 64-Bit-Konsole. Zu optimistisch? Keineswegs. Auf der CES in Las Vegas sahnte die Wundermaschine immerhin fünf Trophäen ab: "Bestes neues Spiele-System", "Bestes neues Hardware-System", "Technische Errungenschaft des Jahres", dann für die Anzeigen ein Preis als "Beste Print-Werbung" und fürs Jaguar-Game "Tempest 2000" den Titel "Bestes Spiel der Show".

Was gibt's Neues aus den Staaten? Unser Korrespondent Markus Krichel hat sich wieder umgehört, Fakten gesammelt und bei den Firmen angeklopft.

Dreimal Star Trek. Softwaregigant **Spectrum Holobyte** veröffentlicht im April das lange erwartete **Star Trek: The Next Generation** für PC-CD-ROM, Super NES und 3DO. Die Crew der USS Enterprise wird auf jedem der drei Systeme ein anderes Abenteuer erleben. Zum Anheizen der Produkte fand sich **Brent Spiner alias Data** auf der CES zur Autogrammstunde ein. Ironischerweise mußte Gates McFadden, besser bekannt als Dr. Beverly Crusher, ihre diesbezüglichen Verpflichtungen wegen einer Erkältung absagen. +++ *Man muß das Eisen schmieden...* Origins streng geheimes Science-Fiction-Produkt, das bisher unter dem Arbeitstitel **Interactive Movie 1** gehandelt wurde, hat endlich einen Namen. **Bioforge** wurde im März der staunenden Öffentlichkeit vorgestellt. Der Charakter ist laut Designer Ken Demarest ein "synthetischer dreidimensionaler Schauspieler mit superrealistischen Bewegungen". Der Entwicklung des Spiels lagen Technologien aus dem Kinofilmbereich wie echte Sets, Kameraeinstellungen und elektronische Nachbearbeitung zugrunde. +++ *Drachentöter.* Microprose wagt sich wieder einmal in abenteuerliche Gefilde. In **Dragonsphere** gilt es, den Zauberer Sanwe zu besiegen. Das Spiel ist eine Mischung aus "Geschichten aus 1000 und einer Nacht", keltischem Mythos und Microprose-Fantasie. Großer Wirbel wird um die Story gemacht, die man ganz unbescheiden als "das nächste große Geheimnis im Computerspielebereich" umschreibt. Alle Spieler, die das Spiel erfolgreich beenden, wurden bereits jetzt aufgefordert, das Geheimnis der **Dragonsphere** für sich zu behalten. +++ *Konsolenkrieg.* Die CES bot eine gute Gelegenheit, den Stand der Dinge auf dem Konsolenmarkt unter die Lupe zu nehmen. Nach wie vor gesellen sich neue Anbieter ins SNES-Lager, allen voran **Viacom New Media** mit ihrem Konsolenerstling **Spunky's Dangerous Day**, der auf der neuen amerikanischen Zeichentrickserie "Rocko's Modern Life" basiert. Bei **Sega** arbeitet man fleißig an der neuen 64-Bit-Konsole mit dem Namen **Saturn**. Erste Anzeichen für die Korrektheit des von Sega geplanten Veröffentlichungsdatums Januar 1995 zeigten sich auf der Videogroßbildwand im Sonic Café. Um die Behauptung zu stützen, zeigte man dort einen 30-Sekunden-Werbespot für die Veröffentlichung des Saturn in Japan im Herbst dieses Jahres. **3DO, Inc.** zeigte sich von seiner besten Seite. In einem riesigen, ultramodernen Messestand, den sich alle 3DO-Software-Entwickler teilten, wurden dem staunenden Publikum die neuesten Glitzerprodukte vorgeführt. Dennoch ist nicht alles Gold, was glänzt. 3DO hat seine eigene Softwareabteilung wegen Beschwerden der Drittanbieter aufgelöst, die es unfair finden, mit ihrer "Mutter" konkurrieren zu müssen. Diese Info stammt von **Noah Falstein**, einem der ehemaligen Leiter der aufgelösten Abteilung! Hoffentlich kommen die gezeigten neuen Produkte auch flott in die Softwareläden, in deren Regalen sich nach wie vor nur drittklassiger Ramsch befindet. Die bisher fast unbekannte Größe **Atari Jaguar** zeigte auf der CES erstmals, daß das Raubtier echte Krallen hat. Eine beeindruckende Anzahl neuer Entwickler wurde gefunden, was man den Anwesenden weithin sichtbar auf buntglitzernden Plakaten mitteilte. Das Schmusekätzchen scheint tatsächlich zu einem echten Herausforderer zu entwickeln. Die Popularität des Jaguar scheint sich auch auf das Lynx positiv zurückzuzuwirken. Selbst für das bislang eher glücklose Handgerät konnte man neue Entwickler gewinnen. +++ So, jetzt reicht's aber. Wenn Ihr Fragen oder Vorschläge für mich habt, könnt Ihr einen Brief an die Redaktion schicken oder eine Nachricht in CompuServe (73233,742) hinterlassen.

Euer Markus Krichel

◀ Star Trek auf dem 3DO – eine Augenweide

▶ Spunky macht das SNES unsicher

▲ CES: Links Brent Spiner (Commander Data), rechts Vera Brinkmann (Lady Starlight)

▲ Eine Kostprobe aus Bioforge

VOM PIZZABÄCKER ZUM MILLIONÄR

Für AMIGA und PC

Nun rat mal, wer zum Essen kommt: Wenn Du gut bist, wird Dein Pizzalokal ein Renner, und schon bald eröffnest Du Filialen in ganz Europa. Wenn Du mäßig bist, ähnelt Deine Pizzeria einer Möbelausstellung: Jeden Augenblick kommt keiner. Und wenn Du Pech hast, bekommst Du Besuch von den Männern mit den Sonnenbrillen: Die Ehrenwerte Gesellschaft bittet zur Kasse. Aber Du bringst den Laden zum Laufen, wenn Du den richtigen Standort und das passende Mobiliar auswählst, die Finanzierung optimal angehst, die besten Pizzen kreierst, günstig einkaufst, ansprechend wirbst, die richtigen Politiker schmierst - und auch mal Deine Konkurrenz ein wenig ärgerst. So eine Sonnenbrille kann ja schließlich jeder mal aufsetzen...

PIZZA CONNECTION

TONY'S BEST PIZZAS

GRAND OPENING

PC (VGA 256 Farben)

PC (VGA 256 Farben)

SOFTWARE 2000

Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 6 DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei: SOFTWARE 2000, Stichwort "Demo Pizza Connection", Postfach 110, 23691 Eutin.

Features

- 1 - 8 Spieler
- 100 verschiedene Charaktere
- 10 europäische Städte in 3 Zoom-Stufen
- Mindestens 30 verschiedene voll animierte Geschäftspartner pro Stadt
- Restaurant-Einrichtung aus über 180 Gegenständen wählbar
- Pizzen mit über 70 Zutaten frei editierbar
- Interaktiver Dialog mit Angestellten, Geschäftspartnern und Gästen
- Werbemöglichkeiten vom Handzettel bis zum TV-Spot
- Austausch von eigenen Charakteren und Missionen
- Freispiel-, Level- oder Missionsmodus
- Comicgrafik
- Situationsgerechte Geräusch- und Musikuntermalung

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 45 21) 80 04 44 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47

HOCH HINAUS

HIGH-LIGHT DES MONATS

Endlich: Die Städtebauer von Sim City gehen in die zweite Runde und ins nächste Jahrtausend. High Tech vom Feinsten, außerirdische Bedrohungen und ein Städtewettbewerb werden jetzt geboten.

Wir schreiben das Jahr 2050. Hollywood ist nicht mehr nur Filmmetropole, sondern auch eine expandierende Großstadt. Plötzlich tritt das ein, was bislang nur der Phantasie der Filmstudios überlassen war: Außerirdische greifen die Stadt an. Ein spinnenartiges Raumschiff senkt sich auf die Häuser und verbrennt mit Laserstrahlen ganze Stadtviertel. Nur mit Hilfe von Polizei, Feuerwehr und Armee kann die völlige Zerstörung verhindert werden – die Zeit ist knapp.

Das Horrorszenario eines Actionspiels? Weit gefehlt: Es ist eines der vier Städteszenarien von **Sim City 2000**, gedacht für gelangweilte Städteplaner, die mal Action am Reißbrett erleben wollen.

Neu ist diese Option allerdings nicht. Die Geschichte mit den Katastrophen-Szenarien gab es schon beim altehrwürdigen *Sim City*. Und schon damals waren sie nicht notwendig, um den Reiz des Spiels zu erhöhen. Es hat einfach Spaß gemacht, Städte zu entwerfen, zu bauen und sie wachsen zu lassen. Das weiß auch Hersteller **Maxis**, der deshalb für den zweiten Teil der Städtesimulation viel Wert darauf legte, nicht den Firlefanz zu erweitern, sondern die wesentlichen Planungs-Features völlig neu zu entwerfen.

Die Änderungen beginnen schon beim Spielstart: Noch vor der Grundsteinlegung kann das Terrain der zukünftigen Stadt völlig nach eigenen Wünschen gestaltet werden. Dafür war früher eine Zusatzdisk mit dem Terraineditor notwendig; bei Sim City 2000 gibt es ihn gratis dazu. Er sorgt dafür, daß Flußläufe, Wälder und Land einfach mit dem Mauscursor gemalt werden können. Zu langwierig? Da gibt es noch den Weg, einfach den prozentualen Anteil der verschiedenen Geländeformen festzulegen. Der Rechner generiert daraus das Terrain und erzeugt eine Karte. Selbst die kann noch manipuliert werden: Per Mausklick auf den Tool-Button wird der Wasserspiegel gehoben oder gesenkt. Und wer die Sims auf Berge kraxeln lassen möchte, hat die Wahl zwischen 32 Höhenlevels.

Nach der Terrain-Gestaltung geht es ans Eingemachte. Das gesamte Gebiet wird auf den Schirm gebracht und kann dreifach herangezoomt werden. Das ist auch bitter nötig, denn das Gelände wird zum einen in einer 3D-Perspektive gezeigt und zum anderen durch Feldlinien komplett aufgeteilt.

Die Felder sind der Schlüssel zum Spiel: Hatten beim alten Sim City alle Bebauungen eine vorgegebene, feste Größe, so regiert bei Sim City 2000 das "Zoning". Der Spieler zieht dabei mit dem Mauszeiger auf den Feldern ein Rechteck nach Wahl und bestimmt

SIM CITY 2000

PC, (386DX, SVGA, (VESA), 4 MB RAM, unterst. SoundBlaster, AdLib, Roland), Macintosh, **ca. 110 DM**, Hersteller: **Maxis**, USA, Muster von: **Bomico**.

File Speed Options Disasters Windows Newspaper
Aug 2048 <VOLCANO> $20,000
Query Tool

▲ *Oben rechts: Das ist nicht das Weiße Haus, sondern die bescheidene Hütte des OB!*

ASM HIT

▲ Sim City für Actionfans: Hollywood wird von Aliens plattgemacht

▲ Brücken à la carte: Hier eine von vier Varianten

dann den Verwendungszweck. So entstehen Industrie-, Wohn- und Geschäftsgebiete unterschiedlicher Größe, die durch Straßen miteinander verbunden werden.

Sollen die Straßen übers feuchte Naß führen, können drei verschiedene Brückentypen gebastelt werden. Ebenso ist es möglich, die Sims auf hohe, teure Highways zu verfrachten oder sie durch dunkle Tunnel zu jagen. Liegt allerdings das Zentrum einer Zone mehr als drei Felder von der nächsten Straße oder Bahn entfernt, verweigern die Sims die Besiedlung dieser Felder. Abhilfe schafft hier nur das Setzen von kleinen Parks. Das erhöht Grundstückswert und Wohnqualität.

Damit wären wir schon bei der Infrastruktur. Natürlich braucht eine junge Stadt neben Straßen auch eine Stromversorgung. Die Neuerung hier: Das

▲ Gut versteckt: Straßentunnel sind teuer, aber edel

Kraftwerk raucht nach 50 Jahren Betriebsdauer ab und muß ersetzt werden.

Und selbst die Schiene ist nicht mehr das, was sie mal war. Zur Verkehrsentlastung kann sie im Untergrund verlaufen und wird damit zur U-Bahn. Aber abgesehen davon, daß U-Bahnen extrem teuer sind und eine Vielzahl von strategisch gut gesetzten Stationen brauchen – sie sind auch nicht sofort verfügbar. Sim City 2000 macht nämlich jetzt ernst mit der Historie: In einem Spiel auf leichtem Schwierigkeitsgrad beginnt der Bau der Stadt anno 1900. Damals gab es bekanntlich weder U-Bahnen noch Atomkraftwerke. Erst 1910 können U-Bahnen gebaut werden, ca. 1955 sind dann auch Atomkraftwerke verfügbar.

Und es geht noch weiter! Erreicht man die magische Jahrtausendwende, darf man auf umweltfreundliche Solar- oder Windkraft setzen. Wer noch länger durchhält, wird um das Jahr 2050 herum sogar mit satellitengespeisten Mikrowellen-Kraftwerken und Kernfusions-Reaktoren beglückt. Selbst die Wohngebiete der Sims ändern sich dann: Sie ziehen in gigantische Pyramiden, die mit kompletten Infrastrukturen ausgestattet sind, also quasi eigene kleine Städte in der Stadt bilden.

Niedliche Details

Zunächst müssen die Bewohner der zukünftigen Metropole erst mal dazu bewogen werden, überhaupt vor Ort zu bleiben oder zuzuziehen. Arbeit und Wohnraum sind sehr wichtig, aber nicht allein ausschlaggebend. Wie sieht es z.B. mit der Umweltverschmutzung aus? Wie gut sind Polizei und Feuerwehr? Gibt es für Kinder Schulen und Universitäten? Sorgt der Stadtvater für angemessene ärztliche Versorgung und für Erholung in Museen, Parks und Zoos? Die Aufgabenpalette ist stark angewachsen! Gute Planung und eine feinsinnige Stadtpolitik sind deshalb Voraussetzungen, um die Aufgaben zu lösen.

Dafür braucht es Geld: Sim City 2000 bietet eine umfangreiche Budgetplanung mit einer vielfältigen Unterteilung. Steuersätze werden nicht pauschal, sondern für einzelne Industrien festgesetzt. Die Ausgabenpalette reicht von der lebensnotwendigen Straßeninstandhaltung bis hin zu kostengünstigen Nichtraucherprogrammen.

Am billigsten ist übrigens die Erklärung der Stadt zur atomwaffenfreien Zone. Das kostet nämlich gar nix, gibt den Sims aber ein Gefühl der Sicherheit, und nebenbei kommen neue Bewohner hinzu. Im übrigen hält eine solche Erklärung die Armee nicht davon ab, um einen Standort zu bitten. Da muß man abwägen: Ein Armee-Standort bringt Arbeitsplätze und Geld, vergrault aber die Anwohner. Der ratsuchende Stadtvater sollte da vielleicht seine Berater fragen, die für einzelne Ressorts zuständig sind. Ein simpler Klick, schon gibt's Infos zur Befindlichkeit der Sims.

Mehr als eine Grundtendenz können die Berater aber nicht erkennen. Der Spieler muß auf alle Infos achten, die ihm die Statistiken verraten. Auch die verschiedenen Zeitungen, die abonniert werden können, weisen auf Mißstände hin.

▲ Der Terrain-Editor: Erstmals mit dabei und erstmals mit Bergen

Ganz wichtig: die Steuerung der Industrie durch die Steuern. Die eigene Stadt ist nämlich nicht allein, sondern befindet sich in Konkurrenz mit vier anderen Städten und ist sogar abhängig von der Wirtschaftslage der gesamten "Sim-Nation". In einem eigenen Menü werden Schlüsselindustrien und ihre derzeitige Nachfrage angezeigt. Mit der Steuerschraube können gefragte Industrien somit gefördert und sogar Produkte exportiert werden – eine Straße zum Spielfeldrand vorausgesetzt.

Die Sims reagieren allerdings sehr sensibel auf Steuererhöhungen. Will man diese trotz gestiegener Ausgaben (beispielsweise für die Landerschließung) umgehen, können Stadtanleihen ausgegeben werden, für die ein Zinssatz zu berappen ist. Das Programm kontrolliert den Schuldenwildwuchs leider ein wenig lässig, so daß man schnell in die Lage kommen kann, allein für die Bezahlung alter Anleihen neue auf-

▲ Das liebe Geld: Alle Ausgaben auf einen Blick

Alarm: Polizei und andere werden so aktiviert

Zur Belohnung: Hier wird das eigene Denkmal gesetzt

Diese Felder sorgen für die Infrastruktur: Straßen, Strom, usw

Das Gelbe vom Ei: Die Icons für die Zonen

Aufgaben der Komune wie Polizei und Feuerwehr werden hiermit gebaut

Hier werden Gebäude mit Schildern markiert, oder ihr Wert wird abgefragt

Gute Sicht: So wird das Spielfeld gedreht

Zoomen und Zentrieren

Wichtig: Statistiken geben Auskunft über den Zustand der Stadt

Variabel: Einzelheiten der Stadt können an- und ausgeschaltet werden

Klein, aber mein: eine neue Stadt im Aufbau, dazu ein paar Fenster mit Statistiken

▲ Wer hätt's gedacht – der Finanzberater erläutert die bestmögliche Budget-Politik

▲ Wichtig: Die Zeitung informiert über die Stadt. Zu jeder Headline gibt's einen eigenen Artikel

nehmen zu müssen. Unglaublich vielfältig sind also die Entwicklungsmöglichkeiten einer Stadt in Sim City 2000, nur die wichtigsten können wir hier darstellen. Der Experimentierfreude sind – außer durch die Ränder des Spielfelds – keine Grenzen gesetzt. Wie wäre es z.B. mit einem exklusiven Erholungsort? Wohn- und Industriegebiete müssen dafür auf "light density" gesetzt werden, große Parks, Zoos und Wasserfälle sorgen dann für Lebensqualität.

Und Lebensqualität kann man geradezu am Stadtbild ablesen. Die hervorragende Grafik mit ihren vielfältigen Gebäude- und Geländeformen schafft Atmosphäre. Dazu gibt es nette Sounds (Applaus für Steuererleichterungen, Buhrufe für Erhöhungen) und einige klimpernde Melodien. Sogar alte Städte aus Sim City können konvertiert und verschönert werden. Einziges Problem: Sim City 2000 verlangt nach einer kompletten, unterirdischen Wasserversorgung. Wer aber die Modernisierungsaufgaben auf sich nimmt, kann die alten Taten vergolden lassen – mit einer Statue, die in die Stadt gesetzt wird. Ein Denkmal hätte auch das Spiel selbst verdient. Sim City 2000 erscheint wie der Feinschliff eines Rohdiamanten, der einmal Sim City hieß. Ein wirklich geniales Konzept!

Die Versionen für PC und Mac gleichen einander übrigens wie ein Ei dem anderen, kriegen daher von uns auch die gleiche Bewertung. Die Screenshots stammen von der Macintosh-Version.

SIM CITY

Der Klassiker Sim City erschien 1989. Hersteller Maxis revolutionierte damit geradezu die Sparte der Simulatoren. Erstmals erschien ein Spiel, bei dem man nicht "gewinnen" konnte. Sim City bot ganze 16 Farben, eine simple Vogelperspektive und ein paar knarrende Sound-Samples aus dem PC-Lautsprecher. Simpel waren auch die Features: Alle Bauten hatten die gleichen Grundmaße, Berge waren unbekannt. Das tat dem Spielspaß keinen Abbruch, denn Sim City wurde ein gigantischer Erfolg und zog eine ganze Welle von "Sim-Spielen" des gleichen Herstellers nach sich.

Urteil: 11 — SEHR GUT

Grafik:	10
Sound:	9
Ablauf:	11
Aufmachung:	11
Dauerspaß:	11

Aus dem Rohdiamanten Sim City wurde ein funkelnder Brillant: Sim City 2000 ist rundum genial

STAR TREK – JUDGMENT RITES

PC (386SX, 2 MB RAM, VGA, 27 MB auf Festplatte), **119,95 DM**, Hersteller: **Interplay**, England, Muster von: **Bomico**.

Das unrühmliche Ende einer Zeitreise ▶

Warp 12, Mr. Sulu!

Ich bin nicht der einzige Star-Trek-Fan in der Redaktion. Dementsprechend hart waren die Kämpfe mit Taschenlampen-Phaser, Foto-Tonnen-Torpedos und grünem Wintermantel-Shield. Aber – ich habe gewonnen. Ich darf das zweite große Star-Trek-Abenteuer testen: Judgment Rites.

Die Enterprise ist wohl das bekannteste Raumschiff, das durch den imaginären Äther geistert. Was 1968 als Versuchsballon im Kopf von Gene Roddenberry entstand und bei den Fernsehgesellschaften eher Kopfschütteln denn Zustimmung bewirkte, mauserte sich im Lauf der Jahre zu einer Institution in den Herzen einer weltumspannenden Fangemeinde.

Sie kamen aus der Zukunft

Die Erfolge sind bekannt: Neben der Ur-Serie mit Captain Kirk, Mr. Spock und all den bekannten Gesichtern entstand die "Next Generation", deren Enterprise-Kommandant Picard inzwischen ebenfalls zum festen Bestandteil des Mythos gehört. Dann die sechs Kinofilme – ein siebter ist zur Zeit in Vorbereitung – sowie der erste "Ableger" mit dem Namen "Deep Space 9". Sofern man gewissen Gerüchten glauben darf, wird mit "Voyager" bald ein zweiter folgen.

Und im Weltraum der Computerspiele hat die Enterprise ebenfalls schon einen festen Platz mit "Star Trek – 25th Anniversary". Nun gibt es mit **Star Trek – Judgment Rites** die zweite Sammlung von Abenteuern.

Die Handlung beginnt mit einem Paukenschlag: Mitten im Weltraum entsteht ein Zeitloch, heraus kommt die U.S.S. Alexander, ein Schwesterschiff der Enterprise. Deren Kommandant Rayner macht nicht gerade einen taufrischen Eindruck – ebensowenig sein Schiff. Ein Funkspruch erreicht die Enterprise, in dem Rayner vorgibt, acht Tage aus der Zukunft zu kommen, wo sich etwas Fürchterliches ereignen soll. Rayner kann nur diese kurze Warnung und einen Hinweis auf eine Raumstation geben, dann explodiert sein Schiff. Da die Crew schon immer mehr Wert auf die eigene Intuition als auf sture Auftragserledigung gelegt hat, dürfte das weitere Vorgehen klar sein: Fähnrich Chekov berechnet den Kurs zur von Rayner benannten Raumstation, Lieutenant Sulu gibt Sprit auf die Düse.

Kurz darauf erreicht man die Station. Kirk, Spock und McCoy (der im Original "Bones" (Knochen) heißt, in der deutschen Version allerdings immer zu "Pille" wird) lassen sich auf die Station hinüberbeamen. Kurz darauf wird ihnen klar, daß die Situation alles andere als klar ist. Sie werden nämlich vom Kommandanten der Station gefangengenommen, die Enterprise wird durch einen modifizierten Beam-

▲ *Beamen sie jetzt, bezahlen sie später!*

strahl "gefesselt". Kurz darauf stellt sich heraus, daß hinter allem Kirks Erzfeind Dr. Bredell steckt.

In der nächsten Szene befinden sich die drei bereits in einer Arrestzelle, bedroht durch einen Wachmann. Wie sie sich aus der Falle befreien sollen, ist erst mal unklar, aber schließlich gibt es ja noch den Spieler...

▲ *Bredells Raum sieht genauso alt aus wie er*

▲ *Spocks Schachspiel schafft alle(s)*

Quer durchs All und dann nach links

Interplay ist es mit "Star Trek – Judgment Rites" gelungen, das Thema Star Trek auch auf dem Computer interessant und spannend darzubieten. Sogar der manchmal etwas trockene Humor fehlt nicht, wenn Spock und McCoy sich aneinander reiben. Die Story ist in acht einzelne Missionen unterteilt, die allesamt zu lösen sind, damit man das große Rätsel schließlich hinter bringen kann. Hat man eine Mission erfolgreich beendet, gibt es vom Star-Fleet-Kommando Erfolgspunkte. Ihre Zahl richtet sich danach, mit wieviel Logik man an die Sache herangeht. Aber auch die eigene Einstellung zum Thema "Gewalt am Arbeitsplatz" wird endlich mal überprüft. Wird der Phaser zu oft auf "Kill" eingestellt, werden die Star-Fleet-Leute brummig. Na gut, ein paar zünftige Raumschlachten dürfen nicht fehlen. Verfliegt man sich, weil man die beiliegende Sternenkarte nicht lesen kann, landet man irgendwo im klingonischen, romulanischen oder was-auch-immer-für-einem Hoheitsgebiet und wird sofort unter Beschuß genommen. Hier hilft nur schnelles Handeln. Gesteuert wird das Spiel fast komplett über die Maus. Auf der Brücke dient die Taste <Tab> zum Umschalten zwischen Handlungsbildschirm (Zieloptik und Hauptschirm der Enterprise) und Personen, wobei der Mauspfeil sich entsprechend ändert. Durch Anklicken einer Person werden die für sie spezifischen Handlungen möglich: Der Käpt'n ist für Befehle zuständig (darunter Speichern und Laden von Spielständen), Sulu steuert das Schiff und die Schutzschilde, Chekov berechnet den Kurs und benutzt die Waffensysteme, Scotty repariert das Schiff, Uhura kümmert sich um die Kommunikation.

Befindet sich ein Landungstrupp vor Ort, steuert man Kirk allein, der Rest folgt automatisch. Soll einer der Begleiter etwas erledigen, muß man ihn über ein Handlungs-Icon mit dem Gegenstand oder dem Inventar in Verbindung bringen. Diese Art der Steuerung ist etwas umständlich, hier vermißt man etwas Ähnliches wie bei den LucasArts-Games. Zwischen den Handlungsorten wird einfach "umgeschaltet", man bewegt sich also nur am augenblicklichen Standort. Auch hier hätte man ein wenig mehr machen können. Sound und Grafik sind gut, das Star-Trek-Feeling kommt dank digitalisierter Sequenzen gut herüber. Die acht Missionen sind nicht gerade einfach, aber auch nicht zu schwer. Durch geschicktes und logisches Handeln bekommt man sehr viele Informationen.

"Star Trek – Judgment Rites" gefällt mir als Fan der Serie ganz ausgezeichnet, doch ist es zugegebenermaßen auch Geschmackssache. Nicht schön ist allerdings die Installation – sie braucht dank einer selten komischen Pack-Routine ewig lange. Auf meinem 486 DX/50 waren es knapp 60 Minuten. Na ja: auf jeden Fall wird man mit einem wirklich tollen Spiel belohnt. Wer die Helden der alten Enterprise mag, kommt hier voll auf seine Kosten.

Tips zum Einstieg

Wenn Captain Rayner mit der U.S.S. Alexander in die Luft geflogen, man selbst zur Station gedüst und dort angekommen ist, dann wird man von Bredell eingesperrt. Hier herauszukommen ist nicht allzu schwer:
Man fragt den Wächter nach seinem Vater, der ein alter Bekannter Kirks ist. Wenn man hier nicht so geschickt ist, sucht man in der Nähe der Tür eine Stelle in der Wand, die Defekte aufweist. Das sollte Spock tun, worauf der Wächter ziemlich hektisch wird, den Energievorhang abschaltet, eintritt und Spock wegziehen will. Doch Spock hat ja bekanntlich einige Tricks auf Lager...
Untersucht den Wächter. Ihr findet bei ihm eine Keycard. Die öffnet im nächsten Raum die verschlossenen Schränke, worauf Kirk und Co. Waffen, Tricorder und alles andere wiederbekommen.
Im nächsten Bild sieht man die Übersicht über die Station. Versucht nun, den Computerraum zu erreichen. Erscheinen Wachen, so zieht schnell den Betäubungs-Phaser (grün) und schießt. Meistens wird McCoy von den anderen getroffen; keine Angst, er wird's überleben ("Ich bin Doktor und keine Zielscheibe...").
Im Computerraum schaltet Ihr den Computer mit Spocks überragenden Schachfähigkeiten aus. Wählt dazu Offensivzüge. Ist der Computer ruhig, schickt Spock herum, um alle notwendigen Schaltungen vorzunehmen.

Urteil: 11 — SEHR GUT

Grafik:	11
Sound:	11
Ablauf:	8
Atmosphäre:	11
Idee:	11

Eine gelungene "Fortsetzung" der ersten Fernseh-Serie

LAWNMOWER MAN

PC-CD-ROM, 129,95 DM, Hersteller: **SCI**, England, Muster von: **Hersteller**.

Wirf den Rasen

Der LAWNMOWER MAN ist endlich da. Die Rede ist dabei nicht vom Spielfilm, denn da steht Teil 2 bereits vor der Tür. Wir reden vom interaktiven Computerspiel auf CD-ROM.

Fast ein Jahr hat es gedauert, bis der **Lawnmower Man** von SCI fertiggestellt wurde. Das Warten hat sich für Liebhaber von Spielen mit hohem Anteil an logischen Rätseln tatsächlich gelohnt. Auf der CD befindet sich übrigens auch eine Überraschung: ein Trailer mit einem zehnminütigen Zusammenschnitt von Szenen aus dem ersten Film sowie ein Soundtrack mit dem Titel "Entity", geschrieben von Top-Rockmusiker Steve Hillage.

▲ Flotte Bienen hab' ich mir anders vorgestellt...

Das Abenteuer beginnt mit einer fünfminütigen Einführungssequenz, die gleichzeitig auf die Möglichkeiten der Virtual Reality in der nahen Zukunft hinweisen soll. Man sieht den Lawnmower Man über eine virtuelle Landschaft mit Bergen, Seen und seltsamen Gegenständen fliegen. In dieser Sequenz sieht man wie beim Beginn eines Filmes alle Mitwirkenden und bekommt die Aufgabe dargelegt. Es geht für die Spieler darum, ihre "Nachbarn" Carla und Peter vor den Machenschaften des zum Tyrannen Cyber-Jobe mutierten Gartenhelfers

▲ Wie war das noch? "Flugzeuge in meinem Bauch..."?

Mal ehrlich, Fergus...

Aus Anlaß der Veröffentlichung des Lawnmower Man stellte unser Korrespondent Derek dela Fuente Fragen an Fergus McNeill von Sales Curve Interactive (SCI):

ASM: Mit was für Problemen hattet Ihr bei der Entwicklung des Lawnmower-Man-Spiels zu kämpfen? Gab es Schwierigkeiten beim Austesten und Bugfixing?

FM: Da gibt es tatsächlich einige größere Probleme, die bei der Realisation eines solchen Projekts wie dem Lawnmower Man auftauchen können. Bei der Cyber-Boogie-Flugsequenz zum Beispiel mußten wir mehrere Einzelsequenzen wieder herausnehmen, was sich nicht besonders gut auf den Ablauf einer solchen Szene auswirkt. Also mußten wir dort wieder ein paar Einzelsequenzen neu herstellen.
Im technischen Bereich mußten wir dafür sorgen, daß all die vielen unterschiedlichen PCs und CD-ROMs das gleiche Ergebnis brachten, nämlich ein flüssiges Spielgeschehen. Die Programmierung ist in solch einem Fall wirklich problematisch. Die verschiedenen Interrupts, die vielen unterschiedlichen Boards, Soundkarten, etc. – all das sorgt für reichlich Probleme.
Ein Spiel austesten kann im einen Moment wunderbar, im nächsten deprimierend sein. Da gibt es eine Menge Möglichkeiten, um irgend etwas zu entdecken, um irgendwo noch einen Fehler zu lokalisieren. Wie auch immer: Wenn man zum dritten Male eine komplette Videosequenz neu geschrieben hat, und jemand findet ausgerechnet da wieder einen Fehler, dann fühlt man sich versucht, laut auszurufen "Game over, Mann, Game over!"

ASM: Man hört, Ihr hättet spektakuläre neue Techniken benutzt. Welche?

FM: Im Lawnmower Man sind eine Menge an innovativen Neuerungen und technischen Leckerbissen zu finden, aber die vorherrschende dürfte wohl unsere "Nichtlineare Videosequenz" sein. Damit meinen wir Video- oder Grafiksequenzen, die direkt von der CD abgespielt werden und dem Spieler erlauben, Spielvorgänge durchzuspielen, ohne daß man gezwungen ist, auf das Nachladen in den Speicher zu warten. So ist es zum Beispiel möglich, daß Zwischensequenzen abgespielt werden, ohne daß der Spieler deshalb gleich pausieren muß.

ASM: Wieviel an Speicherkapazität auf der CD wurde für Grafik verwendet? Was braucht Ihr für den Sound, was für den reinen Programmcode? Reicht Euch überhaupt die Kapazität einer CD?

FM: Speicherkapazität? Davon kann man nie genug bekommen. Wir wollten das Spiel für CD herausbringen und mußten dann feststellen, daß wir eben nur eine CD zur Verfügung hatten. Der Lawnmower Man benutzt nicht die traditionellen CD-Audio-Spuren, die einen nicht unerheblichen Anteil an Speicher fordern. Statt dessen werden die Audiosequenzen in ein von uns entwickeltes Komprimierungsverfahren umgesetzt. Die Player-Routinen und -Treiber "ziehen" also alle nur ein kleines Stück des gesamten CD-Inhalts. Allerdings wurde beim Entwickeln dieser Maßnahme unser Netzwerk regelrecht "abgefüllt", und die Festplatten, die gekauft wurden, gerieten immer größer und größer...

ASM: Wie habt Ihr Steve Hillage für das Projekt gewonnen? Welche Musiksoftware wurde benutzt? Wie man hört, sollen Maschinen von Silicon Graphics zum Einsatz gekommen sein...

FM: Während der Entwicklung wollten wir das Spiel mal mit Musik und Soundeffekten ausprobieren. Wir wollten etwas mit Tempo und Power und testeten diese Sequenz mit einem Stück aus einem Album von "System 7". Die Reaktion darauf war sehr positiv, und so kamen wir auf die Idee, Steve Hillage – der ein Mitglied bei System 7 ist – anzusprechen, ob er nicht was für uns schreiben könne. Er war begeistert, und das Endergebnis ist ein energievoller Dance-Track, der das Game wirklich gut untermalt.
Für unsere Soundkompositionen wurde die Studio-16-Software von Sunrize verwandt, um die Sounds direkt auf CD zu mixen und aufzunehmen.
Für die Produktion des Spiels wurden High-End-Rechner benutzt. Dazu nahmen wir verschiedene Softwarepakete. Die Grafiken wurden aber in der Tat auf Silicon-Graphics-Maschinen unter Zuhilfenahme der Originalbilder aus dem Film entworfen. Ist schon stark, solch einen Star wie den Original-Cyber-Jobe jeden Tag um sich herum zu haben.

ASM: Was denkt Ihr: Habt Ihr dem CD-ROM einen neuen Inhalt gegeben, und wird es "Lawnmower Man 2" von Euch geben?

FM: Ich glaube, wir haben es geschafft, die Gefahr abzuwenden, die entsteht, wenn man ein Projekt auf den Markt bringt, das mehr durch Präsentation als durch Gameplay glänzt. Es kann schnell passieren, daß man solche Fehler macht, wenn man es mit einem neuen Medium zu tun hat. Aber wir haben seit dem ersten Tag gewußt, wie es aussehen soll, und wir glauben, das sind Games, wie der Spieler sie will.
Der Lawnmower Man ist nur ein erster Schritt von vielen im Bereich der CD-ROM-Software. Wir denken jetzt schon über weitere CD-Titel nach, mit noch mehr Power und Inhalt. Und Lawnmower Man 2? Sagen wir, es war nicht das Letzte, was Ihr von Cyber-Jobe gesehen habt...

ASM: Wir danken für das Gespräch.

näher an, Mann!

Sieht er nicht hübsch aus, der Kleine?

ASM HIT

Jobe zu retten. Begonnen wird das Spiel in einem aus Plattformen bestehenden Bereich – einer aus vielen variierenden Sektionen. Man steht auf einer Säule und muß nun den Ausgang erreichen, indem man mittels eines guten Auges sowie guter Reaktion von Plattform zu Plattform und auf die ebenfalls vorkommenden Säulen springt. Außerdem muß man auf diverse Bösewichter aufpassen, die auf den anderen Plattformen umherwandern.

Diese Spielsequenz ist bereits ein Sub-Game, ein "Unterbereich" des richtigen Spielgeschehens. Insgesamt acht Hauptspiele existieren im Lawnmower Man, jedes nachfolgende ist schwerer zu bewältigen als das jeweils vorhergehende.

▲ Big Cyber-Jobe is watching you

In einer anderen Sektion ändert sich nicht nur das Aussehen der Plattformen, der Gegner, überhaupt der ganzen Grafik – hier muß man auch durch diverse Türen hindurch, die sehr sporadisch auf- und zugehen. Wer einmal nicht richtig aufpaßt, den befördert eine solche Tür ganz schön unsanft vom Leben in den Tod.

Zwischendurch gelangt man in einen Speicherbereich des "Cyber-Jobe", in dem man noch einmal filmähnliche Sequenzen vorgeführt bekommt, die wichtige Hinweise für das weitere Vorgehen enthalten. Danach geht es im Cyber Boogie weiter. Der Spieler verwandelt sich in ein Cyber-Fluggefährt, das durch die Gänge der Cyberwelt geschleust werden muß.

Die Flugsequenzen dauern von eindreiviertel bis zu drei Minuten und werden ebenfalls von Abschnitt zu Abschnitt schwieriger. In der letzten Sequenz taucht dann Cyber-Jobe höchstpersönlich auf – ebenfalls als Flugobjekt. Was jetzt kommt, ist der ultimative Cyberspace-Luftkampf, den man natürlich für sich entscheiden muß.

Eines der letzten Abenteuer ist die "Musical Sequence". Hier sieht man ein Jean-Michael-Jarrè-Keyboard (eine Hommage an seine Musik), das bestimmte Tonfolgen abläßt. Die muß man wie bei einem Senso-Spiel wiederholen; mit der Zeit werden sie immer länger. Schafft man es, wird das Keyboard zu einem Tor, schafft man es nicht – nun, da erübrigt sich jeder Kommentar.

▲ Wer gewinnt hier was und warum?

Auch die weiteren Spielabschnitte spielen sich so, daß man das Gefühl hat, sich wirklich im Cyberspace zu befinden. So bestreitet man gegen seltsame Roboter eine noch seltsamere Schachpartie, muß mit einer Kanone unter Berechnung der Ballistik seinen Gegner von der Plattform stoßen und ähnliches.

Der Lawnmower Man hat lange auf sich warten lassen. Die sensationelle Grafik entschädigt aber für die Verzögerung. Es gibt zwei verschiedene CD-Versionen, die erste für 16 Farben und Single-Speed-Laufwerke, die zweite für 256 Farben und Double-Speed-Laufwerke. Gesteuert wird mittels Keyboard oder Joystick (Joypad), für den deutschen Markt gibt es eine deutsche Sprachausgabe.

▲ Gruppenbild mit Cyber-Jobe

ASM Urteil: 10 GUT

Grafik:	12
Sound:	11
Ablauf:	10
Atmosphäre:	10
Dauerspaß:	10

(Alle Bewertungen für 256 Farben!)

Gut wie der Kinofilm: Cyberspace für Heimanwender

Götterdämmerung

Nun kann man ja nicht gerade sagen, daß Blue Byte ein Massenproduzent in Sachen Games sei. 1–2 Spiele verlassen pro Jahr die Softwareschmiede im Ruhrpott. Lange haben wir auf den Strategiehammer BATTLE ISLE II gewartet – es hat sich gelohnt.

BATTLE ISLE II

PC, PC-CD-ROM (386/33, 2 MB EMS), **ca. 120 DM**, Hersteller: **Blue Byte**, Muster von: **Hersteller**.

Bevor Ihr wieder rummosert ("Warum ist denn **Battle Isle II** nicht Spiel des Monats? Das hat doch eine viel bessere Bewertung..."), gibt's gleich ein Statement. Das Spiel erreichte uns in letzter Sekunde. Die Entscheidung für Sim City 2000 war in engagierter Diskussion bereits gefallen, und ohnehin ist die Bewertung nicht das einzige Kriterium für unsere Auswahl. Nichtsdestotrotz hätte es – das rechtzeitige Eintreffen vorausgesetzt – ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen von Battle Isle II und Sim City 2000 gegeben, und vielleicht hätte Blue Bytes neuer Knüller tatsächlich die Nase vorn gehabt.

Für diejenigen, die Battle Isle I noch nicht kennen (reichlich unwahrscheinlich), hier das Grundprinzip des Spiels: Der Spieler übernimmt eine Armee, die er in Sandkastenmanier auf einer Karte verschiebt. Die Einheiten haben unterschiedliche Werte und Fähigkeiten. So muß der Spieler halt abwägen, ob er wirklich etwa mit einem Schützenpanzer gegen eine Batterie von schweren Kampfpanzern antreten will. Bei Kämpfen sind aber nicht nur die Stärke und Erfahrung wichtig, sondern auch das Terrain, auf dem die jeweiligen Einheiten stehen.

▲ *Battle Isle II ist derzeit der Strategiehammer auf dem Markt*

▲ *Jeder Kampf läuft als 3D-Animation ab*

▲ *Zehn Tanks sind angetreten, um für eine gerechte Sache zu kämpfen*

▲ *Gute Ratschläge kommen als Info-Fenster von links*

▲ *Das Intro: futuristische Wolkenkratzer auf einem Kampfplaneten*

Und nun zu denen, die mit Battle Isle, History Line und allen Data Disks dazu schon vertraut sind: Vergeßt fast alles, was Ihr aus den alten Spielen kennt. Mit der neuen Version kommen ganz neue Herausforderungen – noch realistischer, noch umfangreicher und mit noch mehr Funktionen. Die Detailliebe der Blue-Byter ging so weit, daß sie bei der Wettervorhersage nur sieben- von zehnmal das richtige Wetter voraussagen; dreimal gibt's Stuß.

Insgesamt können bis zu sechs Spieler gegeneinander antreten, wobei es ungezählte Aufteilungsmöglichkeiten gibt. Nur ein Beispiel: Drei Spieler treten an. Einer spielt für seine Partei alles allein. Auf der anderen Seite spielt einer die Landstreitkräfte, einer die Luftstreitkräfte, und der Computer übernimmt die Seestreitkräfte. Zudem gibt's in den insgesamt 24 Karten des öfteren neutrale Truppen, die auch ins Spielgeschehen eingreifen können. Übrigens: Ein netzwerkfähiges Update ist in Arbeit.

Wichtigste Neuerung im Campaignmodus (Solospiel; alle Karten hintereinander): Die Erfahrungspunkte, die eigene Truppen in der letzten Karte gesammelt haben, werden ins nächste Schlachtfeld übernommen. Mehr als 50 verschiedene Truppenteile stehen insgesamt zur Verfügung. Dabei hat jede Einheit ihre eigenen Vor- und Nachteile. Ein schwerer Panzer macht zwar im Kampf ordentlich was her, ist aber in Sachen Beweglichkeit stark eingeschränkt.

Neu im Spiel ist auch die Logistik. Auftanken und -munitionieren sind elementare Strategieüberlegungen. Dazu gibt's Tankzüge, Munitionstransporter, transportable Reparatureinheiten und vieles mehr. Überdies muß das Gelände aufgeklärt werden. Nur wo eigene Einheiten stehen, gibt's auch Infos über Feindbewegungen, Straßen, Bunker, Brücken und was-weiß-ich-nicht-alles. Radar ist also extrem wichtig. Das Problem ist, daß es auch Störsender gibt, die auf dem tollen Radarbild dunkle Flecken hinterlassen.

"Mann, ist das kompliziert." Ihr habt das Spiel noch nicht gesehen, es ist noch viel komplizierter. Zum Glück gibt's aber vier Schwierigkeitsstufen, die den Einstieg

Review

leichter machen. Die einfachste Stufe bewegt sich annähernd auf Battle-Isle-I-Niveau. Auf dem schwierigsten Level dagegen kommt man schon fast an die logistischen Überlegungen von Norman and the Schwartzkopfs im Golfkrieg heran.

Technisch ist seit September '91 natürlich auch einiges passiert. Fangen wir einfach damit an, daß es Battle-Isle II für den Amiga nicht geben wird. Dafür sind aber zwei PC-Versionen in Arbeit. Einmal für CD-ROM mit Sprachausgabe und starken Animationen (Stichwort 3D-Studio, alleredelst und im Cyberspace-Look), zum anderen die abgespeckte Disk-Version, die allerdings bis auf Sprache und Animationen identisch ist. Auf sieben Disketten kommt das Game dieser Tage in die Läden.

▲ *Alter Bekannter: Die Übersichtskarte wurde fast 1:1 aus Battle Isle I übernommen*

▲ *Jetzt wird auch bei Battle Isle auf dem ganzen Bildschirm gekämpft (Battle Isle I bot einen Split-Screen)*

▲ *Meine Lieblingseinheit: ein wuchtiges Schlachtschiff*

▲ *Ein Ausblick auf das Ziel in der "Mutter aller Schlachten"*

▲ *Die fahrende Festung: ein harter Gegner*

Soundtechnisch sind die User mit einer MT 32 General Midi am besten bedient. Mit so einer Karte kommt man zu allerhöchsten Soundgenüssen (Musik und FX). Aber auch auf einer handelsüblichen SoundBlaster geht's schon ordentlich ab. Für jedes Szenario und jedes Wetter stehen spezielle Sounds zur Verfügung.

Was ansonsten das Thema "Hardware" angeht, so ist zu sagen: Das Game läßt sich zwar auf einem mit 33 MHz getakteten 386er spielen, aber so richtige Freude kommt erst ab einem 486/33 auf. Wer gar einen DX2/66 sein eigen nennen kann, wird mit absolut weichem Scrolling belohnt.

Blue-Byter Stefan Piasecki hat übrigens ein Buch zum Thema Battle Isle geschrieben. Ein 250seitiger Roman über die Battle Isle Saga mit dem Titel "Eine Welt im Aufbruch" ist im Bastei-Lübbe-Verlag erschienen und soll im Buchhandel um die 10 Mark kosten. Auch für diejenigen, die nicht ausgesprochene Battle-Isle-Fans sind, ist das Ganze lesenswert, aber für die

▲ *Der Roman zum Spiel*

▲ *Die Einheiten werden auf Wunsch ausführlich vorgestellt*

▲ *Oberedle Grafik verwöhnt die Augen*

▲ *Das Info-Feld klärt die Lage über Freund und Feind*

Freaks gehört der Schinken unbedingt zum Pflichtprogramm.

Bis Redaktionsschluß war noch nicht raus, ob das Buch jedem Spiel oder nur den ersten 1000 Exemplaren beigelegt wird. Mit Sicherheit sind in der Spielepackung aber eine Superanleitung, ein ausführliches Waffenbuch sowie Symbolkarten, die das lästige Blättern in spannenden Schlachten erübrigen.

Dauerbrenner

Nach einem durchzockten Wochenende (Kommentar meiner Freundin um fünf Uhr morgens: "Mach endlich die Kiste aus!") erwartete Peter von mir einen fertigen Testbericht (Zitat: "Marcus, komm in die Puschen, das Druckhaus wartet nur noch auf Deine Story!"). Also gibt's hier an dieser Stelle nicht die letzten Feinheiten des Spieles, die bohren sich nämlich erst nach einer Woche Spielzeit in den Strategenkopf.

Fazit: Das Spiel ist derzeit *der* Strategiehammer auf dem Softwaremarkt. Die Fülle der Möglichkeiten kann einen wieder mal bis zum Morgengrauen fesseln, obwohl man natürlich wie immer nur ein Stündchen zocken wollte. Die Steuerung läuft komplett per Maus, und nach kurzer Eingewöhnungszeit kommt man optimal damit zurecht. Da sollten sich andere Firmen mal 'ne Scheibe abschneiden. Das Science-Fiction-Szenario, in das die Sache eingebettet ist, gefällt gut und vermeidet geschmacklose Anklänge an reale Kriegsereignisse.

Viel Wert legten die Blue-Byter auf die Animationen der Schlachten und der Einheiten. Hier gibt's ein extra großes Plus. Was mir persönlich nicht so gut gefallen hat, war das Intro. Das geht eher in Richtung Hausmannskost, ist aber Geschmackssache, und außerdem guckt man sich das Ding ja eh nur einmal an. Zu Wasser, zu Lande und in der Luft: Blue Byte hat hier einen echten Meilenstein hingelegt. Super.

Urteil: 11 SEHR GUT

Grafik:	11
Sound:	10
Ablauf:	12
Anleitung:	11
Atmosphäre:	11

Top-Animationen, aufwendige Spielidee, Langzeitmotivation

EMP

PC & AMIGA GAMES

EMP Handelsgesellschaft mbH
Postfach 17 21 49803 Lingen
Tel.: 05 91 - 4 79 82 Fax: 05 91- 5 90 99
05 91- 5 32 36

News
Topseller
Sonderangebote

PREISKNÜLLER

Titel	Version	Amiga		PC	
Apydia	DA	650027	19,99 DM	---------	-----------
ATAC	E	---------	-----------	700075	39,99 DM
Ancient Art of War in the Sky	DA	---------	-----------	700080	64,99 DM
B - 17 Flying Fortress	E	---------	-----------	700081	39,99 DM
BAT 2	E	---------	-----------	700071	29,99 DM
Battle Isle	E	---------	-----------	700156	39,99 DM
Castles (5,25")	E	---------	-----------	700117	29,99 DM
Death Knights Of Krynn	KD	650092	49,99 DM	700140	49,99 DM
Dogfight	DA	650036	79,99 DM	700013	64,99 DM
Dune 2	KD	650011	54,99 DM	700010	59,99 DM
Eye Of The Beholder I	KD	650093	49,99 DM	700141	49,99 DM
F - 15 Strike Eagle III	DA	---------	-----------	700019	64,99 DM
Falcon 3.0	DA	---------	-----------	700018	64,99 DM
First Samurai	DA	650077	27,99 DM	700125	27,99 DM
Flight of the Intruder	DA	---------	-----------	700028	29,99 DM
Gunship 2000	DA	650024	74,99 DM	700084	64,99 DM
Harrier Jump Jet	DA	---------	-----------	700083	64,99 DM
Indiana Jones 3	KD	650089	49,99 DM	700137	49,99 DM
J.C. Great Courts II	KD	650076	27,99 DM	700124	27,99 DM
Jaguar XJ 220	DA	650055	29,99 DM	---------	-----------
John Madden Football (5,25")	E	---------	-----------	700118	29,99 DM
Knights Of The Sky	DA	650026	29,99 DM	700038	29,99 DM
Legend Of Faerghail	KD	650095	49,99 DM	700143	49,99 DM
Legacy	KD	---------	-----------	700020	49,99 DM
Lord Of The Rings 2 (5,25")	E	---------	-----------	700119	19,99 DM
Lotus III	DA	650053	29,99 DM	---------	-----------
Monkey Island 1	KD	650091	49,99 DM	700139	49,99 DM
Pacific Island	E	650054	29,99 DM	700073	29,99 DM
Pirates	DA	650017	32,99 DM	700029	32,99 DM
Powermonger (5,25")	E	---------	-----------	700121	19,99 DM
Sensible Soccer 92/93	KD	650009	29,99 DM	700007	39,99 DM
Special Forces	E	650056	29,99 DM	---------	-----------
Special Forces	DA	---------	-----------	700074	64,99 DM
Starbyte Super Soccer	KD	650102	19,99 DM	700058	19,99 DM
Steel Empire (5,25")	ML	---------	-----------	700122	19,99 DM
Wing Commander 1	KD	650034	39,99 DM	---------	-----------
Wing Com.2 Sp. Operations 1 (5,25")	ML	---------	-----------	700172	19,99 DM
Woody´s World	E	650052	29,99 DM	---------	-----------
Zak McKracken	KD	650090	49,99 DM	700138	49,99 DM
Zool	DA	---------	-----------	700072	39,99 DM
4D Sports Driving	DA	---------	-----------	700123	39,99 DM

AMIGA 1200

Titel	Version	Amiga		PC	
Alien Breed 2	DA	650051	59,99 DM	---------	-----------
Anstoss	KD	650041	84,99 DM	---------	-----------
Body Blows Galactic	DA	650104	59,99 DM	---------	-----------
Hattrick	KD	650111	79,99 DM	---------	-----------

CD - ROM

Titel	Version	Amiga		PC	
Battle Isle 2	KD	---------	-----------	750010	89,99 DM
Comanche + Datadisk 1 + 2	KD	---------	-----------	750017	119,99 DM
Eye Of The Beholder 1 - 3	KD	---------	-----------	750011	94,99 DM
Leisure Suite Larry 6	DA	---------	-----------	750014	89,99 DM
Lucas Arts Classics (Compilation mit Zak McKracken, Maniac Mansion 1, Loom, Monkey Island 1 + Indiana Jones 1)	KD	---------	-----------	750013	129,99 DM
Might + Magic 3 - 5	KD	---------	-----------	750012	94,99 DM
Rebel Assault	KD	---------	-----------	750016	99,99 DM
The 7th Guest	KD	---------	-----------	750001	99,99 DM

Versand per Nachnahme zzgl 9,90 DM oder per Vorauskasse zuzüglich 5,-- DM
Ab einem Lieferwert von 150,-- DM liefern wir portofrei, d.h. 5,-- DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie auch alle anderen Computerspiele, vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Spiele werden natürlich ersetzt.Bei Bestellung erhaltet Ihr unseren 88-seitigen Hauptkatalog, prallgefüllt mit offiziellen Shirts, LP´s, CD´s, Videos, Computerspielen und mehr, gratis!

TOP - NEUHEITEN

Titel	Version	Amiga		PC	
Airline	KD	---------	-----------	700173	84,99 DM
Alien 3	DA	650046	49,99 DM	---------	-----------
Alien Breed	DA	---------	-----------	700078	59,99 DM
Alien Breed 2 A500	DA	650050	39,99 DM	---------	-----------
Alone in the dark II	KD	---------	-----------	700180	94,99 DM
Ambermoon	KD	650099	74,99 DM	700148	89,99 DM
Anstoss A500	KD	650040	84,99 DM	700061	84,99 DM
Apocalypse	DA	650063	49,99 DM	---------	-----------
Archon Ultra	KD	---------	-----------	700144	89,99 DM
Aufschwung Ost	KD	650115	74,99 DM	700186	79,99 DM
B - Wing (Hauptprogramm erforderl.!)	KD	---------	-----------	700164	49,99 DM
Body Blows	DA	---------	-----------	700056	59,99 DM
Body Blows Galactic A500	DA	650049	54,99 DM	---------	-----------
Cannon Fodder (macht süchtig)	DA	650096	59,99 DM	---------	-----------
Der Clou	KD	650114	79,99 DM	700184	89,99 DM
Der Planer	KD	---------	-----------	700182	89,99 DM
Die Siedler	KD	650083	89,99 DM	700159	89,99 DM
Elite 2 - Frontier	DA	650087	74,99 DM	700129	89,99 DM
Fatman	DA	---------	-----------	700174	59,99 DM
Goal (Kick Off 3)	KD	650008	54,99 DM	700045	64,99 DM
Hands Of Fate (Legend Of Kyrandia2)	KD	---------	-----------	700165	69,99 DM
Hattrick	KD	650109	79,99 DM	700175	89,99 DM
Indy Car Racing	KD	---------	-----------	700163	74,99 DM
Kingmaker	KD	650101	79,99 DM	700131	79,99 DM
Kolumbus	KD	650097	84,99 DM	700149	89,99 DM
Lands Of Lore	KD	---------	-----------	700047	64,99 DM
Leisure S. Larry 6	KD	---------	-----------	700168	89,99 DM
Lords Of Power (Compilation mit Perfect General, Red Baron, Railroad Tycoon & Silent Service 2)	DA/KD	650078	79,99 DM	700126	89,99 DM
Mortal Kombat	DA	650045	54,99 DM	700068	64,99 DM
Overdrive	DA	650037	39,99 DM	---------	-----------
Pizza Connection	KD	650110	84,99 DM	700176	89,99 DM
Police Quest 4	DA	---------	-----------	700105	84,99 DM
Privateer Special Op.1 Data Disk (Hauptprogramm erforderlich !!!)	DA	---------	-----------	700170	49,99 DM
Quest For Glory 4	KD	---------	-----------	700104	84,99 DM
SAM & MAX (deutsche Sprachausgabe)	KD	---------	-----------	700177	89,99 DM
Sim City 2000	KD	---------	-----------	700181	94,99 DM
Starlord	DA	---------	-----------	700065	94,99 DM
Sternenschweif (DSA2)	KD	---------	-----------	700166	89,99 DM
Syndicate Data Disk 1 (Hauptprogramm erforderlich!!)	KD	---------	-----------	700150	49,99 DM
Terminator 2 - The Arcade Game	DA	650106	54,99 DM	700079	64,99 DM
TFX	DA	---------	-----------	700185	94,99 DM
Ultima 8 - PAGAN	KD	---------	-----------	700178	94,99 DM
Ultima 8 - Speech Pack !!!	KD	---------	-----------	700179	49,99 DM
Warlords 2	E	---------	-----------	700158	89,99 DM
Winter Olympics	DA	650108	74,99 DM	700171	79,99 DM
X-Wing - Upgrade-Kit (Data Disk 1 + "eindeutschen" des Hauptprogramms !!! / Hauptprogramm erforderlich)	KD	---------	-----------	700134	66,99 DM
Zeppelin	KD	---------	-----------	700183	89,99 DM
Zool 2	DA	650086	59,99 DM	---------	-----------

Alle Spiele (bis auf die aufgeführten Ausnahmen) werden auf 3,5" Diskette geliefert. Für alle PC - Spiele wird als Mindestkonfiguration ein 386er mit 4 MB Ram und VGA Karte empfohlen. Wendet Euch bei Fragen an Martin.

Legende: DA = Deutsche Anleitung KD = komplett Deutsch E = Englisch ML = Multilingual Für die meisten Amiga-Spiele wird 1 MB benötigt!

DER PLANER

PC (VGA, unterst. SoundBlaster, XMS), **ca. 120 DM**, Hersteller: **Greenwood Entertainment**, 44709 Bochum, Muster von: **Hersteller**.

Falls ich mal nicht mehr für die ASM tätig sein sollte, wechsle ich ins Speditionsgeschäft. Da gibt's nämlich 'ne Menge Kohle zu verdienen, sagt mein Finanzberater. Außerdem paßt der Titel des besprochenen Spiels so unheimlich gut zu einem bestimmten Musiktitel...

ICH BIN DER PLAAANER...

Greenwood Entertainment, ein noch recht junges Software-Label, zeigt mit **Der Planer** eine Wirtschaftssimulation aus dem "richtigen Leben". Ort der Spielhandlung ist eine etwas marode Spedition, die zwar ein schönes Bürohaus, einige LKW, viele Angestellte und Fahrer, gutes technisches Equipment, aber keinerlei Aufträge hat.

Begonnen wird in der Yuppie-Wohnung von Herrn X (dem Spieler), der aufmerksam die Jobanzeigen seines Heimatblättchens liest. Als angehender Wirtschaftsmagnat begnügt man sich nicht mit einer Aushilfe in der Lagerhalle, sondern schaut sich sofort nach einer Managerstelle um.

Mehrere Angebote gibt es schon, allerdings sind die Firmen auch unterschiedlich "bestückt", so daß man schon ein wenig wählerisch sein sollte. Man beginnt seinen Job entweder als Anfänger, als erfahrener "Bruchpilot" oder als Topmanager, dementsprechend werden auch das Interieur und das Startkapital ausgelegt. Von den Bossen bekommt man eine Aufgabe gestellt – in meinem Fall gibt es eine einmonatige Frist, um die Spedition mit Aufträgen zu füttern. Darüber hinaus gilt es aber auch, Verträge mit Fluggesellschaften und Reedereien abzuschließen, um günstige Frachtwege und -bedingungen für die Auftraggeber anbieten zu können. Zuerst kümmere ich mich um die Public Relations. Da die Firma so gut wie gar nicht bekannt ist, kommen auch keine Aufträge herein. Ein paar Anzeigen in den einschlägigen Magazinen werden geschaltet (kosten natürlich Geld, aber wer bleibt schon gerne ein Nobody), außerdem wird die Tageszeitung (Wirtschaftsteil) aufmerksam studiert.

Wer sich richtig in die Arbeit vertiefen will, geht gleich am Samstag in die Firma und sieht sich alles an, das erleichtert das spätere Auffinden. Zwar läßt sich am Wochenende kaum etwas erreichen, aber Büro und andere wichtige Abteilungen sind schon mal bekannt.

▲ *Termine, Termine – wo sind meine Herztabletten?*

Am Wochenbeginn geht es dann los. Die ersten Aufträge sind da, die LKW müssen entsprechend verteilt werden. Nun muß man wissen, daß nicht jede Fracht gleich ist, Tiefkühlkost kann kaum in einen Tanklaster, und ein Container wird unweigerlich vom Pritschenwagen fallen. Außerdem sind die Kapazitäten der jeweiligen Laster zu beachten. Mit einer Ladekapazität von 27 Einheiten kann man keine 40 Einheiten Obst in einem Rutsch transportieren. Und dann gibt es noch die Kosten-/Nutzen-Betrachtung: Einen 20-Einheitenlaster mit drei Einheiten von Düsseldorf nach Köln zu schicken ist gleichbedeutend mit "Fenster öffnen, Hundertmarkscheine zu Papierfliegern falten und hinauswerfen".

Der Planer hat mir ausgesprochen gut gefallen; er ist eine Wirtschaftssimulation mit besonderem Pfiff. Die Art und Weise, wie man die Firma unter die Fittiche nimmt, ist ganz schön ausgeklügelt. Während man bei vielen Wirtschaftssimulationen nur wenige Aspekte beachten muß, sind es beim Planer gleich unheimlich viele – vor allem anderen dürfen die laufenden Kosten, die Aufträge und die LKW, die irgendwo unterwegs sind, nicht aus den Augen verloren werden.

Auch die Personalfrage steht im Raum. Sind zu viele Fahrer und Angestellte da, kostet es Geld (die soziale Frage steht da allerdings auch noch ganz groß dabei). Sind die Fahrer nicht hinreichend ausgebildet, benötigen sie für bestimmte Transporte vielleicht Extra-Bescheinigungen, die nur durch Lehrgänge zu erhalten sind – auch das kostet, vor allem dann, wenn ein solcher Dödel auch noch durchfällt.

Ich muß sagen, es gab lange keine Simulation, die mich so auf Trab gehalten hat wie der Planer. Grafisch ist das Ganze gut gelöst: Man sieht seine Firma im Stil von Mad TV, also frontal vor sich, und zwar immer die Etage, in der man sich gerade befindet, sowie die darüber. In die einzelnen Räume tritt man einfach durch Anklicken. In den Büros findet man die jeweiligen Abteilungen, PR, Buchhaltung, Telefonzentrale, das eigene Büro, Fahrzeughof, Auftragsannahme und vieles weitere mehr.

Anders als in vielen Spielen des Genres führt blind-hektischer Aktionismus beim "Planer" nicht zum Ziel: Das Gesundheits-Punktekonto erinnert den Spieler immer daran, daß Streß tödlich sein kann. Auch die Familie daheim gilt es nicht zu vergessen – kommt man etwa zu spät zum Essen, ist die Ehefrau sauer.

Alles wird grafisch dargestellt, die jeweiligen Handlungen werden dann als Text ausgegeben und brauchen nur per Maus bestätigt oder

Das Ganze wird über die Soundkarte durch mehrere Musikstücke unterstützt, die man über ein Menü im Laptop zusammenstellen kann. Übrigens tauchen auch Zufallsereignisse öfter auf, so zum Beispiel Staus oder Unfälle, die Terminfracht zum Vabanque-Spielchen werden lassen. Der Planer benötigt einen PC ab 386er Prozessor, eine VGA-Karte, eine Soundkarte (SoundBlaster oder Kompatible) und Extended Memory.

▲ *Wir schicken den Sattelschlepper nach Köln, den Tiefkühlzug nach Münster...*

abgelehnt zu werden. Man besitzt ein Telefon und einen Laptop. Mit ersterem ist man überall erreichbar (neue Informationen), und man kann jeden erreichen. Mit dem Laptop verwaltet man sofort alle Daten der Firma, eine Verbindung zum Hauptrechner besteht auch. Übrigens: Wenn man den Laptop einschaltet, dann sollte man sich bei der Boot-Sequenz nicht wundern...

Urteil: 10 GUT

Grafik:	11
Sound:	10
Ablauf:	11
Aufmachung:	11
Realitätsnähe:	11

Unblutig und trotzdem aufregend – so richtig was für lange Nächte

▲ *Rechnungen, Rechnungen – wo sind meine Magentabletten?*

ASM HIT

Wenn ein Spiel eine Atmosphäre von Düsternis besitzt, in der nahen Zukunft spielt und jemanden zum Helden hat, der sich selbst sucht, dann denkt man automatisch an den 'Blade Runner'. Allerdings kommt's dann doch anders.

Get out now - before it's too LATE!

Rätsel des Cyberspace

BENEATH A STEEL SKY

PC, ca. 120 DM, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Virgin**, England, Muster von: **Hersteller**.

Der Blade Runner läßt grüßen

Beneath a Steel Sky ist das Ergebnis einer einjährigen, peinlich genauen Planung und einer fast ebenso langen Produktionszeit. Für die Grafiken sorgt niemand geringerer als Dave Gibbons, ein in Großbritannien und darüber hinaus bekannter Grafiker und Comic-Buchautor (siehe auch das Interview in ASM 3/94). Von ihm stammen zum Beispiel so bekannte Werke wie "The Watchman".

Das Spiel ist ein Grafik-Adventure im Stil der Sierra-Games. Dazu gehört die Eingabe der Aktivitäten per Maus ebenso wie der grafische Ablauf der Story. Allerdings ist die Verbindung zwischen grafischem Hintergrund und den dort plazierten Icons (die dem Inventar zugeführt werden) derart gut gelöst, daß ein extrem flotter Spielablauf dabei herauskommt.

Um das Spiel zu begreifen, wird es ratsam sein, sich durch das beiliegende Comic-Heft (das ebenfalls unter Mitwirkung von Dave Gibbons entstanden ist) zu lesen. Die Story des Spiel greift auf dort vorkommende Geschehnisse zurück, was beim Lösen der Rätsel wichtig sein kann.

Es gibt sechs Bereiche im Spiel, die untersucht werden müssen. Die Logik der Spielhandlung überschreitet bei weitem das, was im Vorgänger **Lure** zu finden war; jeder Bereich verfügt über eine eigene, von allen anderen verschiedene Handlungskette. Trotzdem kann es zu Überschneidungen zwischen den einzelnen Bereichen kommen, dann nämlich, wenn eine Aktion Folgen nach sich zieht: Diese Folgen können an ganz anderen Orten Einfluß nehmen.

Zwei der Comic-Seiten von David Gibbons

Im Park trifft man seltsame Leute

▲ Gefährlich wird's in der Industriestadt...
◀ ...mit ihren vielen Geheimnissen

Die einzelnen Bereiche sind Orte in einer großen Stadt. Da gibt es ein Industrieviertel, einen Stadtteil namens "Belleview", in dem nur reiche Leute wohnen, ein unterirdisches Gangsystem, einen dunklen Park – alles Orte, deren Geheimnisse auf Entschleierung warten.

Die Story

Der Spieler übernimmt die Rolle des Robert Foster. Dieser hat starke Gedächtnislücken, weiß zum Beispiel nichts über seine Vergangenheit. Er wird irgendwann in einem seltsamen Landstrich namens "Gap" außerhalb der Stadt von Truppen aufgelesen und mitgenommen. Er unterscheidet sich durch sein Wesen und seine Art von den Bewohnern der Stadt, was ihn irgendwie zu einem Außenseiter (im wahrsten Sinn des Wortes) macht. Nach und nach besorgt sich Robert Informationen und merkt schon bald, daß die Stadt von einem Computer und einer seltsamen Riege von Herrschern regiert wird.

▲ Sieht so die Zukunft Deiner Arbeitsstätte aus?

Die Aufgabe besteht nun darin, nicht nur die eigene Vergangenheit aufzuhellen, sondern darüber hinaus auch herauszufinden, was für eine Aufgabe der Computer hat und wie man selbst in das Puzzle paßt. Alles das befindet sich auf einer geraden Linie, deren Bruchstücke nach und nach zu Tage treten.

Beneath a Steel Sky ist grafisch ein Leckerbissen, Sound und Gameplay heben sich ebenfalls wohltuend von vielen anderen Vertretern des Genres ab. Außerdem finden sich einige Besonderheiten im Spiel, darunter das Vorhandensein einer Art Meta-Cyberspace – einer virtuellen Realität in einer virtuellen Realität.

Urteil: 11 — SEHR GUT

Grafik:	11
Sound:	11
Ablauf:	11
Anleitung:	11
Aufmachung:	11

Ein interaktives Abenteuer der Sonderklasse

Allein unter Piraten

Voodoozauber – keiner weiß, was wirklich dran ist; aus dem amerikanischen Süden kommen immer wieder Legenden, die schwer widerlegbar sind. Paßt ja auch fantastisch in die Okkultismuswelle, die derzeit über Deutschland schwappt. Nun könnt Ihr Euch mit dem Thema näher im neuen Actionadventure von INFOGRAMES beschäftigen.

Schon in Teil 1 von **Alone in the Dark** wurden wir Spieler mit einer völlig neuen Steuerung durch ein Actionadventure konfrontiert. Wie das nun mal ist: Das Rad der Zeit dreht sich unaufhaltsam, und so ist es kein Wunder, daß Infogrames einen Nachfolger herausbringt und ihn logischerweise **Alone in the Dark II** nennt. Mit ausgefeilterer Technik und ein paar Neuerungen geht's in die zweite Runde des 3D-Games.

▲ *Das Steuerungsmenü: Mit nur sieben Tasten hat man das Game im Griff*

▲ *Den rauhen Piratensitten kann unser Held gar nichts abgewinnen*

Neue Adventure-Ära

Die prächtige Grafik besteht wieder aus statischen Bitmap-Hintergründen und beweglichen Figuren, die aus vielen kleinen Polygonen zusammengesetzt sind. Adventurefreaks, die die Nase voll haben vom Gelatsche über 30 Bildschirme, dürfen aufmerken: Fast jeder Screen hat Tücken, die gemeistert werden wollen. Fallen bauen, Faust-, Degen- und Schußwaffenduelle gehören ebenso zur Tagesordnung wie ein paar knifflige Rätsel.

▲ *Wer hier laut hustet, hat ein Knäuel von blutdurstigen und unausgeschlafenen Piraten am Hals*

ALONE IN THE DARK 2

PC (386/25, VGA, 2 MB RAM), **ca. 120 DM**, Hersteller: **Infogrames**, Frankreich, Muster von: **Bomico**.

◄ *Prächtige Pixelwelt*

▲ *Schon die ersten Kämpfe machen die Tücke der Perspektiven deutlich*

Rätselhafte Entführung

Carnby hat nach seinem Auftrag auf Derceto (Teil 1) wieder einen neuen Fall am Hacken. Diesmal geht's um die kleine Grace (deren Steuerung gelegentlich vom Spieler übernommen wird). Sie wurde nämlich entführt, und alle Pfeile deuten in Richtung Hell's Kitchen, ein Anwesen, auf dem One Eyed Jack sein Unwesen treibt. Keine Frage: Man macht sich auf den Weg und steuert den Helden durch eine ganze Reihe von Gefahren und Voodoolegenden.

Die Steuerung ist gleichermaßen einfach und kompliziert. Hääh? Jawohl:

CALL AND PLAY

0281 - 31641
0281 - 31642

Papenweg 15
46487 Wesel
Ladenlokale - Softwarehouse :
46483 Wesel / Auf dem Dudel 8
47533 Kleve / Gasthausstr. 12
47608 Geldern / Glockengasse 13 (Eröffnung 02.04.94)

Titel		Amiga	PC
A - Train	DV	74,95	84,95
Aces of the Deep			x69,95
Aces over Europe	DV		69,95
Alfred Chicken	DA	49,95	
Alien 3	DA	46,95	
Alienbreed 2	DA	46,95	
Alone in the Dark	DV		79,95
Ambermoon	DV	79,95	
Anstoss	DV	62,95	62,95
Archon Ultra	DV		x79,95
Aufschwung Ost	DV	59,95	69,95
Bart versus World	DA	46,95	
Batman returns	DA	x59,95	x59,95
Battle Isle 2	DV	i.V.	x79,95
Battletoads	DA	x54,95	x59,95
Bazooka Sue	DV	i.V.	x86,95
Beneath Steel Sky		x74,95	x77,95
Betrayal at Krond.	DV		69,95
Big Sea	DA	x59,95	x64,95
Bloodstone	DV		59,95
Blue Force	DV		79,95
Bobs Bad Day	DA	49,95	
Body Blows Galac.	DA	49,95	
Booly	DA	49,95	54,95
Bubba`n Stix	DA	54,95	
Bund.Manag. 2.0	DV	64,95	64,95

Titel		Amiga	PC
Elite 2	DV	52,95	64,95
Empire Deluxe	DV		x67,95
Eye of Beholder 3	DV		79,95
Eye of the Storm	DA		59,95
Fallen Empire	DV	69,95	69,95
Fantasy Empire SSI	EV		67,95
Fantasy EmpireSSI	DV		x79,95
Fatal Strokes	DA	x69,95	
Flashback	DV	59,95	64,95
Flugsimulator 5.0	DV		119,95
Forgotten Castles -			
Awakening	DA		x79,95
Form. One G-Prix	DA	74,95	89,95
Freddy Pharkas	DV		64,95
Fury of t. Furries	DA	52,95	59,95
Gabriel Nights	DV		x69,95
Globdule	DA	54,95	
Goal	DV	49,95	59,95
Goblins 3	DV	66,95	79,95
Gunship 2000	DA	64,95	84,95
Hattrick	DV	x64,95	x79,95
Heimdal 2		i.V.	i.V.
Hired Guns	DA	59,95	79,95
Incredible Toons	DV		69,95
Indy 4	DV	77,95	82,95
Indy Car Racing	DA		77,95

Titel		Amiga	PC
Prince of Persia 2	DA		64,95
Privateer	DA		84,95
Privateer Operation	DA		x37,95
Privateer Speech	DA		37,95
Project Terra	DV	x59,95	
Quarter Pole	DV	x59,95	x69,95
Quest for Glory 4	EV		69,95
Quest for Glory 4	DV		x69,95
Railroad Tycoon Del	DA		79,95
Railway Challenge	DV		64,95
Rally	EV	x59,95	64,95
Return of Phantom	DV		x89,95
Return to Zorck	DA		74,95
Ryder Cup	DA	54,95	67,95
Sam & Max	DV		84,95
Second Samurai	DA	59,95	
Seek and Destroy	DA	37,95	
Sens. Soccer 92/93	DV	49,95	54,95
Seven Cieties Gold	EV		64,95
Shadow Caster	DA		79,95
Silver Ball	DA		49,95
Sim City 2000	EV		69,95
Sim City 2000	DV		x79,95
Sim Farm	DV		74,95
Simon t.Sorcerer	DV	69,95	84,95
Skidmarks	DA	49,95	

CD-Rom

Titel		Preis
7th Guest	DA	119,95
Alone in the Dark	DV	99,95
Burning Steel incl Editor sowie		
Data Schiffe u. USA	DV	89,95
Comanche incl. der Data 1 und 2 -		
plus 10 Bonusmission.	DV	89,95
Day of Tentacle	DV	x89,95
Goblins 3	DV	89,95
Goldene 7	DV	89,95
Inca 2	DV	99,95
Iron Helix	DV	79,95
Jurassic Park	DV	64,95
Labyrinth of Time	EV	69,95
Lands of Lore	DV	x84,95
Lost in Time	DV	89,95
Mad Dog Mc Cree	EV	84,95
Might&Magic Triolog.	DV	84,95
Patrizier	DV	89,95
Rebel Assault	EV	84,95
Return to Zorck	DA	79,95
Strike Commander incl. -		
Operation u. Spech		84,95
T. F. X.	DV	84,95
Zeppelin	DV	x89,95

Unsere Knaller für Bestellungen bis 31.03.94

T.F.X. PC 74,95 — **CD-Rom** 79,95

Sim City 2000 DV PC x74,95

MR. NUTZ AMIGA DA 49,95

Titel		Amiga	PC
Burning Steel	DV		77,95
Burn. Steel Data je	DV		34,95
Burntime	DV	65,95	79,95
Campaign 2	DV	65,95	74,95
Cannon Fodder	DA	49,95	x59,95
Captive 2	DA	x69,95	x79,95
Chaos Engine	DA	49,95	
Chartbreaker	DV	i.V	i.V
Chr. Columbus	DV	74,95	79,95
Comanche	DV		82,95
Comanche Data 1 oder 2	DV		49,95
Comb. Air Patrol	DV	59,95	
Conspiracy	DA		x89,95
Cool Spot	DA	54,95	
Cosm.Spacehead	DV	47,95	54,95
Crazy Football	DV	52,95	54,95
Cyberpunk	DA	54,95	
Cyber Race	DV	x79,95	79,95
Das Schw. Auge	DV	69,95	74,95
Das Schw.Aug.2	DV	i.V.	79,95
Day of Tentacle	DV		79,95
Deep Core	DA	54,95	
Dennis	DA	49,95	
Der Patrizier	DV	64,95	77,95
Der Planer	DV		77,95
Der Schatz im -			
Silbersee	DV	x79,95	84,95
Die Siedler	DV	79,95	x79,95
Discoveries of -			
the Deep	DA		x59,95
Doc Malone		x59,95	x59,95
Dog Fight	DA	64,95	
Doofus	DA	49,95	
Dracula	DA	x59,95	79,95
Dune 2	DV	49,95	59,95
Dungeon Hack	EV		69,95
Eishockey Manag.	DV	69,95	74,95
Elfmania	DA	x49,95	

Titel		Amiga	PC
Innoc. until Caught	DA	x67,95	x79,95
Jurassic Park	DV	49,95	59,95
K 240	DA	x54,95	
Kings Table	DA	x59,95	x59,95
Kings Quest 6	DV	x59,95	74,95
Lands of Lore	DV		59,95
Larry 6	DV		x69,95
Legacy of Sorasil	DA	x49,95	
Leg.of Kyrandia 2	EV		64,95
Leg.of Kyrandia 2	DV		i.V.
Lemmings 2	DA	59,95	79,95
Links 386 Pro	DA		89,95
Links Course je			39,95
Lollypop	DA	x59,95	x72,95
Lost in Time	DV		79,95
Lothar Mathäus	DA	59,95	x64,95
Lotus Compilation -			
beinhaltet Teil 1-3	DA	54,95	
Mad News	DV	x67,95	x79,95
Maelstrom	DV	x69,95	79,95
Magic of Endoria	DV	i.V.	i.V.
Master of Orion	DA		89,95
Micro Maschines	DA	x47,95	
Missles over Xerion	DA	x49,95	
Monkey Island 2	DV	74,95	77,95
Morph	DA	47,95	
Mortal Combat	DA	49,95	49,95
Mr. Nutz	DA	x52,95	
NFL Football 94	DA		79,95
NHL Hockey	DA		79,95
One Step Bejound	DA	39,95	39,95
Oscar	DA	44,95	49,95
Pacific Strike	DA		x84,95
Pacific Str. Speech	DA		x34,95
Pinball Spec.Edition	DA	59,95	
Pirates Gold	DV		87,95
Pizza Connection	DV	x74,95	x79,95
Police Quest 4	DV		x69,95

Titel		Amiga	PC
Soccer Kid	DA	49,95	
Space Legends	DA	64,95	69,95
SSN-21 Seawolf	DA		x79,95
Star Trek 2 Jud.Rit.	DA		74,95
Starlord	DA		89,95
Stone Keep	DA		i.V.
Streetfighter 2	DA	39,95	
Strike Commander	DA		79,95
Strike Com.Operat.	DA		37,95
Strike Com. Speech	DA		37,95
Stronghold	DV		79,95
Subwar 2050	DV		89,95
Surf Ninja	DA	54,95	59,95
Syndicate	DV	59,95	74,95
Syndicate Data	DV	i.V.	36,95
T.F.X.	DV		79,95
Terminater Rampag	DA		67,95
The Cartoons	DA	x49,95	x59,95
Tornado	DA	59,95	69,95
Tornado Mission 1	DA		39,95
Traps`n Treasures	DV	59,95	
Turrican 3	EV	47,95	
Ultima 8	DV		x84,95
Ultima 8 und Speech	DV		x119,95
Unlimeted Advent.	DV		79,95
Victory at Sea	EV		79,95
Wallstreet Manager	DV		74,95
Warlords 2	EV		79,95
When T.World.War	DA	x69,95	69,95
Wizn Liz	DA	59,95	
Winter Olympics	DA	59,95	69,95
WWF 2	DA	x29,95	x29,95
X - Wing	DA		79,95
B- Wing	DA		39,95
X-Wing Upgrade	DV		49,95
Zeppelin	DV	x64,95	79,95
Zool 2	DA	49,95	

Amiga 1200

Titel		Preis
1869	DV	69,95
Anstoss	DV	62,95
Alienbreed 2	DA	54,95
Body Blows Galac.	DA	54,95
Burntime	DV	69,95
Dennis	DA	59,95
Chaos Engine	DA	49,95
Elfmania	DA	x49,95
Jurassic Park	DV	49,95
Penthouse Deluxe	DV	59,95
Pinball Fantasies	DA	54,95
Ryder Cup	DA	54,95
Simon the Sorcerer	DV	79,95
Soccer Kid	DA	59,95
Star Trek	EV	59,95
Surf Ninja	DV	54,95
T. F. X.	DV	i.V.
Zool	DV	49,95

Soundblaster Pro 3.0
Stereo
nur 199,-DM

Amiga Laufwerk extern	119,95
Amiga/Atari Mouse	29,95
512KB RAM-Card	49,95

CD32 SNES Game Boy auf Anfrage

Versand erfolgt selbstverständlich OHNE AUFPREIS im SICHERHEITSKARTON.

Inland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,00 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr
Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version
X = Spiel lag bei Redaktionsschluß noch nicht vor / i.V. = Spiel ist in Vorbereitung Irrtümer vorbehalten

Dies ist nur ein Auszug aus unserer Versandliste. Diese kann KOSTENLOS angefordert werden. RUF DOCH MAL AN !!!!!

▲ Das Haus am Ende der Straße

Einfach ist die Steuerung, weil nur sieben Tasten spielrelevant sind. Kompliziert wird das Ganze, weil der Held eine doch etwas ungewohnte Fortbewegungsart praktiziert, die so eigentümlich ist, daß mir die erklärenden Worte dafür fehlen, sofern ich mit diesem Beitrag nicht den Umfang des Hamburger Telefonbuchs überbieten will. Die Screenshots dürften jedoch ausreichend Aufklärung geben.

▲ Auf dem Schiff ist den Schußwaffen ein Fechtkampf vorzuziehen

▲ Ich Faß es nicht!

Hakelige Steuerung

So weit, so gut: tolle neue Idee, Innovation in Sachen Gameplay, gute Story. Doch ein paar Fußeisen liegen auch im Weg. Die Screens sind aus ungewöhnlichen Kameraperspektiven aufgenommen. An sich nicht schlecht, aber ein Fight nach Ladenschluß dürfte in so mancher Szene unfair hoch drei werden. Entweder sind Held und Gegner zu weit entfernt, als daß man irgendwelche Kampftaktiken gezielt anwenden könnte, oder beim Kampf mit Feuerwaffen treffen sogar Gegner, die noch gar nicht im Bild sind. Einzige Möglichkeit, dem zu entfliehen, ist es, die Flucht anzutreten, bis eine erträgliche Perspektive einen halbwegs ausgeglichenen Kampf ermöglicht.

▲ In dieser Küche kocht das Meer

So gesehen gibt es schnell des Spielers Frust; Abspeichern nach jedem gewonnenen Kampf ist dringend anzuraten. Kommentar von Thomas: "Ich krieg' das mit der Steuerung einfach nicht gebacken." Meinerseits habe ich für so manchen Gegner ungelogen ein gutes Dutzend Versuche gebraucht.

Neues fürs Auge

Dennoch haben mich die Tücken des Games nicht davon abgehalten, es komplett durchzuspielen (96 gespeicherte Spielstände waren notwendig), zumal hier wirklich viel fürs Auge geboten wird. Apropos Auge: Die Ohren werden bis auf ein paar reichlich müde Sprachausgaben und Digi-Geräusche mit Hausmannskost bedient. Wenigstens kann man sie aushalten, ohne daß man irgendwann in Versuchung kommt, die Lautsprecher mit einer 45er auszuschalten.

Der Hitstern ist allerdings – wie so mancher Gegner im Spiel – knapp außer Reichweite.

Thomas meint:

Immer feste druff – wer ein Nest untoter Piraten ausheben will, sollte prügelmäßig schon einiges auf dem Kasten haben. Allerdings will das richtige Maß gewahrt sein. Wer zu viele Leute abmurkst, bekommt am Ende die Rätsel nicht mehr gelöst und darf von vorne anfangen. Kritik an diesem einen Hänger muß das ansonsten gute Spiel einstecken. Außerdem hätte noch an der Kollisionsabfrage gefeilt werden können. Dafür ist die Grafik eine wahre Augenweide, und der Sound kommt meiner Meinung nach prima. (Jedesmal, wenn der Held einen Flachmann zwecks Erneuerung der Lebenspunkte ausgluckert, wird Marcus unruhig.) Personenwechsel in einem Adventure hatten wir ja bereits, die Idee, von einem vollbewaffneten Karatemeister auf ein ca. neunjähriges, unbewaffnetes Mädchen umzuschalten, ist hingegen genial. Wer glaubt, die Kleine würde zimperlich mit den Bösewichtern umspringen, hat sich geschnitten. Das Gör ist ganz schön gerissen. Alone in the Dark II ist durchweg gelungen, actionlastiger als der erste Teil und kann erfreulicherweise wieder einmal mit einer einwandfreien deutschen Übersetzung glänzen. Intensives Speichern ist allerdings angesagt, denn wenn die "intelligente" Kameraführung bei einem Duell plötzlich unmotiviert auf eine neue Ansicht umschaltet, betrachtet der Held die Radieschen von unten, bevor man sich auf die neue Situation eingestellt hat.

»GUT«

Urteil: 10 GUT

Grafik:	12
Sound:	8
Ablauf:	9
Atmosphäre:	10
Steuerung:	7

Neue, aber knifflige Steuerung, knackige Fights und deftige Rätsel

Virtual Dummy

Unser Held im Cyberspace! Genau, damit verdient Jim Power seine Brötchen: als Testperson für Virtual-Reality-Experimente. An sich ein toller Job! Daß Jims Erzfeind die Experimente sabotiert und Jim damit den Rückweg aus dem Cyberspace verwehrt, das ist jedoch gar nicht so toll. Und zu allem Überfluß ist genau das aktuelle Versuchs-Szenario wohl das gefährlichste, das jemals erprobt wurde...

▲ *Gut gehüpft ist halb gewonnen*

JIM POWER

PC (386/33, VGA, 2 MB auf Festplatte; unterst. SoundBlaster, Joystick), **ca. 100 DM**, Hersteller: **Loriciel**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

Helden geben nicht auf, besonders dann nicht, wenn sie auf so tatkräftige Unterstützung wie Eure zählen können. Und ich gehe unter Garantie recht in der Annahme, daß Jim sich auf Euch verlassen kann, denn Euch erwartet eines der heißesten PC-Actiongames der letzten Monate. Wer ruft da 'Ist doch alles schon dagewesen'? Okay, der Mann hat recht, wenn auch nur teilweise: Ja, Jim Power hat seinen eigentlichen Einstand vor zirka einem Jahr auf dem Amiga gegeben. Nein, es ist nicht alles wie gehabt, denn der PC-"Jim Power" unterscheidet sich deutlich von dem damaligen Amiga-Game.

Voll 3D, Mann!

3D, genau das ist der wesentlichste Unterschied. In das Game wurde das Nuoptics 3D-System integriert, das komplett farbige (nix mehr mit nur rot und grün!) Bilder in einem atemberaubenden 3D-Look erstrahlen läßt. Zwar braucht Ihr auch hier die berühmt-berüchtigte Brille, jedoch wirkt Nuoptics weit weniger ermüdend auf die Augen, und schon nach wenigen Minuten merkt man gar nicht mehr, daß man eine Brille aufhat. Ein weiterer schlagender Vorteil des Systems: Auch ohne Brille ist die Grafik genial und das Game damit ohne Einschränkungen spielbar (keine Verzerrungen, kein Doppel-Effekt).

Zweiter Pluspunkt des Games auf dem PC: Eigentlich bietet Jim Power drei Spiele in einem – ein Jump'n'Run, ein Ballerspiel und eine Labyrinthknobelei. In Level eins dürft Ihr in bester Genre-Manier hüpfen, kämpfen und Schlüssel suchen, Euch gegen den obligatorischen Levelwächter zur Wehr setzen und einem ganzen Sack voller Fallen ausweichen.

Ist das geschafft, geht es in einem Draufsicht-Szenario weiter, in dem es gilt, Schlüssel zu finden, die Energiebarrieren ausschalten (tüftel, tüftel...) und so weiter. Dieser Teil des Games, der sich übrigens über mehrere Ebenen erstreckt, erinnert schwerstens an SuperProbotector, ist aber Dank des heißen 3D-Effekts noch ein bißchen spektakulärer ausgefallen.

Wer sich hier heil durchgeschlagen hat, findet sich in einem waschechten Ballerspiel wieder. Parallax-Scrolling auf mehreren Ebenen, Extrawaffen, Levelwächter, kurzum alles, was man heutzutage von einem soliden Ballerspiel erwarten darf, ist vorhanden!

So, nun sollte klar sein, daß **Jim Power** auf dem PC mehr ist, als nur eine Programm-Umsetzung. Da brauche ich gar nicht erst über die farbenfrohe Grafik zu lobhudeln, und den Soundtrack von Maestro Hülsbeck muß ich auch nicht extra hervorheben. Das alles zusammen mit der Paßwort-Option und den drei Schwierigkeitsgraden rundet das Spiel ab und macht den Action-Spaß komplett!

▲ *Was ein goldiges Kerlchen*

▲ *Drachensteigen einmal anders*

▲ *Den Stall werden wir ausmisten!*

ASM Urteil: 10 GUT

Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	9
Anleitung:	10
Idee:	10

Geniale Optik, der 3D-Effekt ist einfach super!

FEED-BACK

Raumschlacht

Die Science-Fiction-Welt ist im Aufruhr, Gut und Böse kreuz und quer durcheinandergewürfelt. Da mußten wir uns in den Folgen des "nächsten Jahrhunderts" schon an einen Klingonen auf der Enterprise-Brücke gewöhnen (deren artgerechte Umgebung war doch eigentlich eher eine ordentliche Photonentorpedo-Explosionswolke???). Und im Pilotfilm der Nachfolgeserie "Deep Space Nine" kämpfte auf seiten der Bösen gar Captain "Platte" Picard mit einem Taschenrechner vorm Auge gegen Föderationsschiffe. Nur einen Moment lang – aber immerhin. Wenn also alles drunter und drüber geht, schaffen wir uns unsere heile Science-Fiction-Welt eben selber.

Und hier sind sie: unsere Enterprise (Modell Morgen, links, gut) und der Klingonen-Kampfjäger (Modell Brinkmann, rechts, böse). Natürlich könnt auch Ihr bei der großen ASM-Raumschlacht mitfighten. Schreibt wie immer an:

ASM, Feedback, Postfach 1870,
37258 Eschwege.
Eure Redaktion

Damit spielen Kinder

(Anm. d. Red.: die folgenden vier Briefe beziehen sich auf ein Leserbriefthema aus ASM 2/93: Anläßlich einer Titelstory der "TV Movie" und des dreiviertelstündigen ARD-Fernsehfeatures "Das flackernde Inferno" haben wir da die Frage gestellt: "Seid Ihr mit der Darstellung von Computerspiele(r)n in den Massenmedien eigentlich zufrieden?" – sz)

Hallo, ASM-Feedback! Ich möchte mich hier einmal zu dem Artikel "...damit spielen Kinder!" aus der TV Movie 24/93 äußern, zu dem im ASM-Feedback 2/94 wirklich sehr interessante Leserbriefe abgedruckt wurden. Dieser Artikel ist wirklich ein Paradebeispiel für absolut dilettantischen Journalismus, und die Bezeichnung "Griff ins Klo" ist schamlos untertrieben. Der Autor sollte zu einer großen Boulevardzeitung wechseln (ja, die mit den vier weißen Buchstaben im roten Quadrat), dort wird man ihn wohl mit offenen Armen aufnehmen. Denn dieser reißerische Artikel zielt nur auf Profit, da man darauf hofft, daß bestürzte Eltern sich die entsprechende Zeitung kaufen.

In unverantwortlicher Weise wird hier erneut das Vorurteil verbreitet, alle Computerfreaks seien verrohte Typen, und die heutige Gewaltbereitschaft schon unter Grundschulkindern würde nur aus dieser Ecke kommen. Hier muß ich Leserbriefschreiber Jeworek zustimmen: Diese bedauerliche Erscheinung ist ein Problem unserer Gesellschaft und des allgemeinen Umgangs mit Kindern, die immer mehr als ein notwendiges Übel angesehen werden (Ihr wißt schon, Kinder kosten Geld und beanspruchen Zeit, und 5 Minuten später regt man sich über unsichere Renten, Überalterung der Bevölkerung usw. auf). So etwas OOPSt mich an!!

Um diesem "Journalisten" ein Beispiel zu geben:

Ich bin heute knapp 21 Jahre alt. Schon kurz nachdem die ersten Exemplare der "Brotkiste" C64 verkauft wurden, habe ich damals bei einem Altersgenossen die ersten Nazi- und Pornospiele gespielt. Wir haben uns damals vor Lachen über so blödsinnige Spiele auf die Schenkel geklopft. Heute verfügt dieser Freund über eine riesige Sammlung an "Spielen" dieser Richtung auf diversen Systemen (C64, CPC, Amiga, Atari ST, PC, Mac und Archimedes). Ihr würdet Euch über seine

"Bibliothek" wundern. Und obwohl wir diese Machwerke seit über zehn Jahren sammeln und miteinander vergleichen, schleicht von uns niemand nachts durch die Straßen und zündet die Häuser von ausländischen Mitbürgern an oder vergewaltigt kleine Kinder. *(Anm. d. Red.: Bei den Holländern ist so etwas auch nicht gerade an der Tagesordnung, obgleich dort im Fernsehen zur besten Sendezeit Filme ungekürzt laufen, die hierzulande bei keinem Sender ohne Schnitte durchkämen. Übrigens kamen auch sehr viele "Sex-Programme" für den C64 aus diesem Land. Insofern ist die Aussage, daß gewaltverherrlichende oder pornographische Spiele, Filme, Platten usw. die Jugend zwangsläufig zu solchen Taten anstiften, ohnehin schwer haltbar. – kate).* Nach den üblichen Vorurteilen müßten wir inzwischen schon Schwerverbrecher sein. Einige unserer besten Freunde waren und sind Ausländer, mein Freund hat eine Türkin geheiratet. Soll heißen: Diese Vorurteile sind Müll!! Sicherlich birgt solche Software Gefahren, doch hier wird anhand von wenigen Fällen eine Panikmache betrieben, die nicht mehr zu verantworten ist. Die Eltern von Kindern und Jugendlichen werden verunsichert....

Heute ist uns unter mehreren Dutzend Usern (auch Kindern, ja, ja!!) nicht ein einziger bekannt, der so ein Programm hat oder sich dafür interessiert. Doch die Computerszene ist ja nicht alleine betroffen. Es ist noch gar nicht lange her, da war die Videoindustrie mit ihren Horrorstreifen unter Beschuß. Auch hier wurde eine Riesenkampagne durch den Blätterwald gejagt. Der Auslöser war, wenn mich meine Erinnerung nicht trügt, ein Mord an einer Jugendlichen. Der Täter hat sich nach eigener Aussage durch einen Film in "Rambo-Art" inspirieren lassen. Kurz danach waren alle, die sich Horrorvideos anschauten, potentielle Mörder und Gewalttäter. Und wie schnell war diese Diskussion in der Presse beendet? Und mit den heutigen Gewalttaten gegen ausländische Mitbürger und Asylanten ist es leider genauso. Obwohl die Bereitschaft, rechts zu wählen, zugenommen hat, billigen nur die wenigsten Menschen solche Gewalttaten. Doch die Presse stürzt sich leider wie ein Schwarm ausgehungerter Vampire auf diese Ereignisse, ja, sie läßt sie teilweise noch stellen (in Rostock wurden Jugendliche für den Hitlergruß und das Brüllen von rechten Parolen von skrupellosen Berichterstattern bezahlt). So wird das Bild im Ausland genährt, daß ein Großteil der Deutschen mit solchen Aktionen stillschweigend einverstanden ist (fragt mal in Spanien, Frankreich oder Italien nach, was man dort über die Deutschen denkt!). Und die Gewalttäter fühlen sich durch diesen "Rückhalt" auch noch bestätigt....

In einer Zeit, in der viele nur an sich denken, die Wohnungsnot und Arbeitslosigkeit vor allem unter jungen Menschen drastisch zunimmt, finden Sündenbockparolen leider viele Zuhörer, und die Gefahr, daß sich aufgestaute Aggressionen entladen, wächst ständig. Doch statt die wahren Ursachen näher zu beleuchten (das wäre nämlich für viele äußerst unangenehm!), sucht man Ausreden. Diesmal hat es die Computerfreaks erwischt, da hier ja der Hort der Gewalt und Pornographie zu suchen ist.

Um es noch einmal klar zu machen: Ich verabscheue Gewalt, und für Gewalttäter wie in Solingen sind eigentlich nur wirklich lebenslange Haftstrafen eine "angemessene Bestrafung" (wenn man es angemessen nennen will). Doch so, wie die Presse meistens mit diesem Thema umgeht..., darf man es nicht machen. Hier werden Thesen und Behauptungen aufgestellt, und damit ist das Thema erledigt... Hier mag vielleicht eine öffentliche Diskussion im Radio oder Fernsehen helfen, aber dann müßten ja viele ihre vorgefaßte Meinung ändern....

Und nun zu Eurer Zeitung... – War es nötig, in der 2/94 sechs

FEEDBACK

Seiten für Bücher, CDs und Benzinkutschen zu verschwenden? Dann doch lieber einen vierseitigen Bericht über eine Woche in der ASM-Redaktion....

Wie steht Ihr zu der Meinung, daß die Software-Preise bei weniger Kopien sinken würden? Seid Ihr auch der Meinung, daß das nur hohles Gelaber ist? Immerhin wurden beispielsweise von den Spielen der Wing-Commander-Reihe je mehr als 100.000 Stück + unzählige Mission-Packs verkauft. Dennoch wurden die Nachfolger nicht billiger.

Für KATE: Über den Zusatz "Tante" solltest Du stolz sein. Immerhin gibt es sogar bei Karl May eine bekannte männliche Tante!...

Marco

(Anm. d. Red.: O.K., O.K., überzeugt! Ich gebe mich geschlagen und darf hiermit die Feedback-Familie vorstellen:
Papa Feedback: Peter
Mama Feedback: Vera
Sohn Feedback: Marcus
Bruder Feedback: Thomas
Onkel Feedback: Jürgen
Tante Feedback: Klaus
Opa Feedback: Stefan
An den Papi übergeb...

die Tante

Empörung ist immer erst mal ein Gefühl, und Gefühle lassen sich schwer diskutieren. Was ich an Artikeln wie dem beschriebenen aus der "TV-Movie" so gefährlich finde, ist die Art, wie hier durch bewußt extreme Beispiele künstlich Empörungsgefühle bei Leuten geweckt werden, die von der Computer- und Videospieleszene einfach viel zuwenig verstehen, um diese Geschichten entsprechend relativieren zu können. Verschreckte Politiker, verunsicherte Eltern und sich unverstanden fühlende Spielefreaks sind dann die Folgen.

Aber klar: Im harten Kampf um Auflagen ist alles erlaubt, was Aufmerksamkeit weckt. Von dieser Situation sind ja nicht zuletzt wir selbst betroffen – auch wir wollen unsere Zeitschrift verkaufen. Ich habe der Redaktion der "TV Movie" angeboten, daß wir ihr bei zukünftigen Beiträgen zum Thema Spiele fachliche Hilfestellung leisten. Mit faszinierenden Virtual-Reality-Räumen oder grafisch überwältigenden Fantasy-Szenarien kann man auch Aufmerksamkeit wecken, nicht bloß mit Bei-Spielen aus dem Hause Grausen & Ekel GmbH.

Warum nicht zur Abwechslung mal ein Bericht darüber, was eigentlich Hunderttausende an Bildschirmspielen faszinieren kann und wie Spiele heute etwas schaffen, was Zeitschriften- und Fernsehmachern zunehmend schwerfällt, nämlich fesselnd zu unterhalten?

Tja, Deine Meinung zur ASM 2/94 in allen Ehren, aber ich würde vier Seiten über eine Woche in der Redaktion für ausgesprochen öde halten. Das kenn' ich doch alles schon, hab' ich doch alles schon mitgemacht! Nicht noch mal das alles durchleben, bitte, bitte! Dann doch lieber Marcus' wüste Rezis von noch wüsteren CDs (ich les' die richtig gerne!), und auch wenn Du schon ein Buch haben solltest, laß es Dir sagen: Der Trend geht zum Zweitbuch!

Und, ach ja, die Sache mit den Raubkopien: Ob man den Schaden, der den Firmen durch Softwarepiraterie tatsächlich entsteht, auf Mark und Pfennig genau beziffern kann, weiß ich nicht. Aber daß es keinen Spaß macht, ein Spiel zu entwickeln, das vielleicht im Laufe von drei Monaten zweitausendmal verkauft und schon vor den ersten richtigen Verkäufen bereits zehntausendmal kopiert wird, dürfte doch wohl auch klar sein, oder? Das Problem ist sicher nicht, daß sich ein paar Leute, die sich für das betreffende Spiel "gekauft" ohnehin nicht interessieren würden, eine Raubkopie in den Schrank stellen. Das Problem ist eher, daß eine wachsende Zahl von Leuten Spiele eben überhaupt nicht mehr legal kauft, sondern bloß noch für lau oder im "Abo" irgendwelcher Swapper-Zirkel kopiert. An diesem Bewußtsein kann eine Branche schon regelrecht erkranken,

Versand: Liegnitzer Str. 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: 08142/9011 & 8079 & 8273

Telefax 08142/54654

BESTELLANNAHME: Montag – Donnerstag 9.00 – 18.00, Freitag 9.00 – 17.00 Uhr

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo.-Fr. 9 - 13 + 13.30 - 18 Uhr, Sa. 9 - 12

Wial
Versand Service GmbH

IBM/PC CD-ROM

Titel	Preis
9000 SOUND FILES 500 MB	49.90
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT.	**119.90**
B17 FLYING F. & SILENT SERVICE 2	59.90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69.90
BERTELSMANN UNIVERSALLEXIKON KOMPL. DT.	119.90
BLACK LINE VOL. 1 INCL. TIE BREAK/ SPACE M.A.X./TRANSWORLD KOMPL. DT.	59.90
BLOCK OUT DT. ANL.	29.90
BLUE FORCE	89.90
BURNING STEEL INCL. MISSIONS KOMPL. DT.	89.90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	85.90
CALIFORNIA COLLECTION	29.90
CASTLE MASTER/3 D COSTRUCTION KIT DT. ANL.	49.90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERAKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	1.099.90
CD CADDYS	19.90
CD SAMPLER (FUTURE RELEASES)	**29.90**
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85.90
CINEMANIA -MICROSOFT- 1994 FILMDATENBANK	139.90
C.I.T.Y. 2000	**79.90**
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM/MANIAC MANSION/ INDIANA JONES 3/MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99.90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	99.90
COMPUDISC SHAREWARE VOL. 1 DT. ANL.	39.90
CONAN THE CIMMERIAN	49.90
CORE SUPER GAMES INCL. HEIMDALL/ THUNDERHAWK/CURSE OF ENCHANTIA	79.90
CRITICAL PATH SVGA	99.90
CURSE OF ENCHANTIA	49.90
CYBER RACE	85.90
DAEMONSGATE	**79.90**
DARK SUN -SHATTERED LANDS-	79.90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK KOMPL. DT.	**69.90**
DISCOVERY OF THE DEEP	**79.90**
DRACULA UNLEASHED SVGA	89.90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89.90
DIGITAL LOVE	59.90
DUNE	59.90
DUNGEON HACK AD & D	75.90
EPIC – SHAREWARE COLLECTION –	19.90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DEUTSCH	89.90
FANTASY EMPIRE AD & D	**65.90**
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49.90
F15 STRIKE EAGLE 3	59.90
FLIGHT SIM TOOL KIT – DOMARK –	**104.90**
FORMULA ONE GRAND PRIX (WORLD CIRCUIT)	**89.90**
GABRIEL KNIGHT – SIERRA –	85.90
GATEWAY 2: HOMEWORLD	**79.90**
GIF IT NEWS 1000DE GIF Bilder	45.90
„GIRLS 94" (EROTISCHER KALENDER)	55.90
GOBLIINS 2 DT. ANL.	99.90
GOBLIINS 3 DT. HANDBUCH	104.90
GOLDEN 7 (KINGS Q. 5/LARRY 5/RED BARRON/ HEART OF CHINA/GREAT COURTS 2	109.90
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	49.90
HANNIBAL + 200 SHAREWARESPIELE	65.90
HERBERT GROENEMEYER CDROM/CD AUDIO	34.90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT.	65.90
HOT NEWS	19.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119.90
INDIANA JONES 4-FATE OF ATLANTIS-ENCHANCED	89.90
INVEST KOMPL. DT.	29.90
IRON HELIX	85.90
JONES IN THE FAST LANE	39.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	79.90
JOURNEYMAN PROJECT	69.90
KINGS QUEST 5	39.90
KINGS QUEST 6	49.90
LABYRINTH OF TIME	79.90
LANDS OF LORE	**85.90**
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA –	**39.90**
LEGEND OF KYRANDIA	49.90
LEISURE SUIT LARRY 6	85.90
LEMMINGS 1 DOPPELPACK	**69.90**
LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF FIRESTONE/BOUNTIFUL/BAY HILL CLUB	75.90
LOOM	49.90
LOST IN THE TIME	49.90
MAD DOG MC CREE	75.90
MALONYS - INTERAKTIVES COMIC -	69.90
MAN ENOUGH -DIGI SOUND-	79.90
MANIAC MANSION 2 · DAY OF TENTACLE KOMPL. DT.	89.90
MANTIS FIGHTER · -MICROPROSE-	49.90
MICROPROSE SOCCER/SAVAGE/3 D POOL/ RICK DANGEROUS	29.90
MICROSOFT -BEETHOVEN-	119.90
MICROSOFT -STRAVINSKY-	119.90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY TEIL 3 – 5	99.90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	44.90
M.U.D.S. DT. ANLEITUNG	29.90
PEGASUS 3.0	45.90
POLICE QUEST 4 – SIERRA –	85.90
QUEST & FUN (KINGS Q 5/LARRY 5/RED BARON	75.90
RASENMÄHER MANN DT. ANLEITUNG	**89.90**
RAYTRACE MAGIC · Raytrace und andere Bilder/Pgm's	35.90
REBEL ASSAULT -LUCASFILM- SVGA	89.90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	29.90
RETURN OF THE PHANTOM -MICROPROSE-	89.90
RETURN OF ZORK	89.90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT	29.90
RINGWORLD	85.90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – ENGL. VERSION	89.90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59.90
SHAREWAREPERLEN 3	39.90
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE	109.90
SOFTWARE 2000 EDITION INCL.HEXUMA/KATHEDRALE/ STUNDENGLAS KOMPL. DT.	69.90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT.	75.90
SPACE QUEST 4	49.90
SPELLCASTING TRILOGY 101-301	69.90
SPORTS BEST COMPIL. INCL. TENNIS CUP 2/ PANZA KICK BOX ING/PARAGLIDING	**39.90**
STARTRECK 25TH ANNIVERSARY	109.90
STELLAR 7	39.90
STRIKE COMMANDER INKL. MISSIONS	89.90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	85.90
SUPER II SHAREWARE	19.90
TASK FORCE 1942 + RED STORM RISING	**89.90**
TENNIS CUP II	29.90
TERRA	79.90
TETRIS GOLD INCL. TETRIS/WELLTRIS/FACES/ TETRIS CLASSIC/SUPER TETRIS	89.90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDBUCH	109.90
THE 7TH GUEST OHNE VIDEO/IN CD BOX	69.90
THE GREATEST COMPILATION INKL. SHUTTLE, DUNE UND LURE OF TEMPTRESS DT. ANL.	79.90
TONY LA ROUSSA BASEBALL II	79.90

IBM/PC CD-ROM

Titel	Preis
TOP SELLERS · TOP SHAREWARE SAMMLUNG	29.90
„TOOOR" !! -30 JAHRE BUNDESLIGA-	45.90
TORNADO	59.90
TRANSWORLD KOMPL DEUSCTH	29.90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89.90
ULTIMA UNDERWORLD/WING COMMANDER 2	109.90
WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG	65.90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59.90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER 1 & 2/SPEECH	59.90
WILLY BEAMISH	29.90
WINTER OLYMPICS KOMPL. DEUTSCH	69.90
WOLFPACK	85.90
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC)	99.90
WRATH OF THE DEMON	39.90

Soundkarten / Zubehör

Titel	Preis
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19.90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19.90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69.90
GAME WAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	319.90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICK GARVIS ANALOG PRO	79.90
JOYSTICK GARVIS ,SCHWARZ-	69.90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24.90
MATSUSHITA DOUBLESPEED CD ROM LAUFWERK	549.00
MAUSMATTE	6.90
MIDIBLASTER	389.90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219.90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	49.90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT HANDBUCH	399.90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT HANDBUCH	269.90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT HANDBUCH	139.90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT HANDBUCH	199.90
SOUNDWAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	499.90
STAR TREK MAUSMATTE	19.90
VIRTUAL PILOT -PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE-	149.90
WAVEBLASTER -CREATIV-	399.90

Sega Mega Drive

Titel	Preis
MEGA CD 2 INKL. ROAD AVENGER DT. VERSION	549.90
MEGA DRIVE 2 BASE SET DT. VERSION	199.90
ALADIN DT. ANL.	99.90
ASTERIX 2 DT. ANLEITUNG	105.90
BLADES OF RENEGANCE DT. ANLEITUNG	89.90
BUBSY BOBCAT DT. ANL.	79.90
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG	89.90
DOUBLE CLUTCH	89.90
DRACULA DT. ANL.	89.90
DRAGONS REVENGE DT. ANLEITUNG	99.90
ETERNAL CHAMPIONS DT. ANL.	**124.90**
F 1 GRAND PRIX DT. ANL.	99.90
FLASHBACK DT. ANL.	99.90
GAUNTLET IV DT. ANLEITUNG	95.90
GUNSTAR HEROES DT. ANL.	89.90
INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL.	99.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	99.90
LANDSTALKER DT. ANLEITUNG	115.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2 DT. ANL.	99.90
MORTAL COMBAT	109.90
OTTIFANTS DT. ANL.	99.90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	95.90
SHINOBI 3 DT. ANL.	89.90
SNAKE RATTLE 'N ROLL DT. ANLEITUNG	99.90
SONIC SPINBALL DT. ANL.	99.90
SONIC THE HEDGEHOC 3 DT. ANLEITUNG	124.90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	115.90
TOEJAM & EARL 2 DT. ANL.	**109.90**
VIRTUAL PINBALL DT. ANL.	99.90
WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG	99.90
WIZ N LIZ DT. ANL.	89.90
ZOOL DT. ANLEITUNG	89.90

AMIGA

Titel	Preis
1990 – DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB	34.90
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	54.90
ALIENS 3 DT. ANLEITUNG	59.90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS/600/2000	69.90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65.90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL	49.90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69.90
BEAVERS DT. ANL.	65.90
BENEATH STEEL SKY DT. ANL. 1 MB	**65.90**
BLUE & THE GRAY DT. ANLEITUNG 1 MB	**65.90**
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 1 MB	49.90
BOBS BAD DAY DT. ANL.	59.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	55.90
BUBBA N STIX DT. ANLEITUNG *	**59.90**
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69.90
BURNING RUBBER	54.90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69.90
CAMPAIGN 2 1 MB	69.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	54.90
COMBAT AIR CONTROL DT. ANL. 1 MB	59.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER	69.90
COOL SPOT DT. ANLEITUNG	54.90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 1 MB	54.90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79.90
DENNIS DT. ANLEITUNG	49.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB *	**75.90**
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1 MB	69.90
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG	49.90
DOOFUS DT. ANLEITUNG	**54.90**
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT.	75.90
ELFMANIA DT. ANLEITUNG	**54.90**
EXELLENT GAMES INKL. POULOUS 2, JAMES POND, ARCHER MC LEANS POOL, SHUTTLE	69.90
ELITE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
ELYSIUM KOMPL. DT. 1 MB	59.90
F-117 A KNIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB	75.90
FANTASTIC DIZZY	49.90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79.90
FURY OF THE FURRIES DT. ANL. 1 MB	59.90
GENESIA DT. ANLEITUNG 1 MB	**59.90**
GLOBAL DOMINATION	65.90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB	49.90
GOAL	54.90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59.90
GOBLIINS 2 DT. ANL. 1 MB	65.90
GOBLIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90

Amiga

Titel	Preis
HIRED GUNS DT. ANL.	65.90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79.90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB	54.90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59.90
KINGMAKER KOMPL. DEUTSCH 1 MB	69.90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB	**79.90**
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75.90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
MEAN ARENAS	49.90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG	49.90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79.90
MORTAL COMBAT DT. ANL. 1 MB	59.90
MR. NUTZ DT. ANLEITUNG	59.90
NICKY BOOM 2 DT. ANL.	65.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54.90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB	59.90
PINBALL SPECIAL EDITION INCL. PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1 MB	69.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB*	85.90
PREMIERE MANAGER 2 DT. ANLEITUNG 1 MB	49.90
PRIME MOVER DT. ANL.	59.90
RYDER CUP DT. ANLEITUNG*	59.90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
SIM CITY/LEMMINGS COMPIL.	**65.90**
SIM LIFE DT. ANL. A500/A2000	85.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB	75.90
SOCCER KID DT. ANL.	65.90
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DT. 1 MB *	**79.90**
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB	65.90
STARDUST DT. ANL. 1 MB	39.90
SUBURBAN COMMANDO DT. ANLEITUNG	49.90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65.90
TERMINATOR 2 -ARCADE GAME- DT. ANL. 1 MB	54.90
THEATRE OF DEATH DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	65.90
URIDIUM II DT. ANL. 1 MB	49.90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB	75.90
WHEN TWO WORLDS WAR DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WINTER OLYMIPCS DT ANLEITUNG 1 MB	59.90
WONDERDOG DT. ANLEITUNG 1 MB	49.90
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	39.90
X-MAS LEMMINGS DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90
ZEPPELIN – GIANTS OF THE SKY – KOMPL. DT. 1 MB	***79.90**
ZOOL 2 A500/PLUS600/2000 DT. ANL. 1 MB	54.90

Preishits Amiga

Titel	Preis
3D CONSTRUTION KIT 2.0 1 MB	39.90
A-TRAIN 1 MB	**39.90**
ADRENALYN DT. ANL.	19.90
AGONY -PSYGNOSIS-	29.90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29.90
AMNIOS	15.90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG	**34.90**
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	29.90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	**29.90**
B 17 FLYING FORTRESS -MICROPROSE- 1 MB	39.90
B.A.T. 2 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	**29.90**
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6- 1MB	29.90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	19.90
BATTLECHESS 2 DT. ANL.	29.90
BATTLEHAWKS 1942	29.90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19.90
BATTLETECH 1	24.90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL.	29.90
BIRDS OF PREY	34.90
BLACK CRYPT 1 MB	29.90
BLUES BROTHERS DT. ANLEITUNG	24.90
BUDOKHAN 1 MB	29.90
CALIFORNIA GAMES 2	29.90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39.90
CHART ATTACK COMPLATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	34.90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK -	29.90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	19.90
COVERT ACTION -MICROPROSE- 1 MB	29.90
CRAZY CARS 3 DT. ANLEITUNG	24.90
CREATURES DT. ANLEITUNG	19.90
CRUISE FOR A CORPS 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
CURSE OF ENCHANTIA 1 MB	**29.90**
CYCLES – ACCOLADE –	29.90
CYPERPUNK	**24.90**
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL. DT. 1 MB	39.90
DEUTEROS KOMPL. IN DEUTSCH	19.90
DOODLEBUG DT. ANL.	19.90
DONK – THE SAMURAI DUCK – DT. ANLEITUNG	**29.90**
ELITE 1 1 MB	29.90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
FACE OFF ICEHOCKEY	24.90
F 15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29.90
F 17 CHALLENGE DT. ANL.	29.90
F 19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35.90
F 29 RETALIATOR	29.90
FISTFIGHTER	24.90
GEM "X"	29.90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	29.90
GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE-	24.90
GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG 1 MB	29.90
GUNBOAT - ACCOLADE- 1 MB	29.90
HAGAR -THE HORRIBLE-	24.90
HARD NOVA	29.90
HARPOON 1.21 DT. ANL. 1 MB	29.90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD	19.90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	29.90
HILL STREET BLUES	29.90
HONDA R V F DT. ANL.	29.90
HOOK	29.90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS	29.90
INDIANA JONES 3 ADV KOMPL. DT.	35.90
INDIANAPOLIS 500	29.90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19.90
JOHN MADDEN FOOTBALL 1 MB	**29.90**
KINGS QUEST I 1 MB DT. ANLEITUNG	**29.90**

Preishits Amiga

Titel	Preis
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39.90
LEISURE SUIT LARRY 1 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
LOOM -LUCASFILM- 1 MB	29.90
LORD OF THE RINGS DT. ANLEITUNG 1 MB	**29.90**
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1 MB	29.90
M1 TANK PLATOON DT. KURZNLEITUNG 1 MB	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39.90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29.90
MANIAC MANSION	29.90
MEGATRAVELLER 2 KOMPL. DT. 1 MB	29.90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29.90
MONSTERBUSINESS	**19.90**
OPERATION STEALTH 1 MB	34.90
PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE II- 1 MB	29.90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29.90
PARASOL STARS -RAINBOW ISLANDS 2 DT. ANL.	24.90
PICTIONARY	29.90
PIRATES ! DT. ANL. 1 MB	29.90
POLICE QUEST I 1 MB	**34.90**
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29.90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK	29.90
P.P. HAMMER DT. ANL.	19.90
PREMIERE MANAGER 1 MB	29.90
PRINCE OF PERSIA	29.90
PUSH OVER	29.90
QWAK DT. ANL.	29.90
R-TYPE 2	19.90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG 1 MB	34.90
REACH FOR THE SKIES DT. ANLEITUNG 1 MB	34.90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	15.90
ROBOCOP 3 1 MB	29.90
ROBOSPORTS 1 MB	29.90
SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34.90
SILLY PUTTY DT. ANLEITUNG	29.90
SIM ANT – MAXIS – 1MB	34.90
SIM EARTH 1 MB	34.90
SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 1 MB	**24.90**
SPEEDBALL 2 DT. ANLEITUNG	29.90
STARBYTE COMPILATION INCL. BLACK GOLD/ WINZER/SPIRIT OD ADVENTURE KOMPL. DT. 1 MB	29.90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB	19.90
STREETFIGHTER 2 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
STRIKE FLEET	29.90
SUPER HANG ON	24.90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29.90
TEAM YANKEE – PANZERSIMULATION –	29.90
TEARAWAY THOMAS	29.90
TENNIS CUP II	24.90
THE GREATEST COMPILATION INCL. DUNE/ LURE OF TEMTRESS/JIMMY WHITE SNOOKER DT. ANLEITUNG	**34.90**
THE PLAGUE DT. ANL.	15.90
THUNDERHAWK AH 73 M 1 MB	29.90
TITUS THE FOX	24.90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB	19.90
TROLLS DT. ANLEITUNG	**29.90**
TURRICAN 2 DT. ANL.	24.90
TV SPORTS BASEBALL 1 MB	**29.90**
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29.90
UTOPIA INCL. NEW WORLDS	29.90
WOLFCHILD	**29.90**
WWF EUROPEAN RAMPAGE	**29.90**
WIZ KID DT. ANLEITUNG	**29.90**
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24.90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH	39.90
ZOOL 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
ZYCONIX DT. ANL.	19.90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

Titel	Preis
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199.00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219.00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19.90
GRAVIS GAME PAD	39.90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29.90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34.90
MOUSEMATTE	6.90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74.90

Amiga 1200

Titel	Preis
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	59.90
ANSTOSS KOMPLETT DEUTSCH	69.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG	59.90
BURNTIME KOMPLETT DEUTSCH	69.90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG	49.90
DENNIS DT. ANLEITUNG	59.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH *	**75.90**
JURASSIC PARK	54.90
PINBALL FANTASIES	65.90
SEEK & DESTROY DT. ANLEITUNG	44.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT.	79.90
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	69.90
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY DT. ANL.	79.90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	54.90

Amiga CD 32

Titel	Preis
ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49.90
DANGEROUS STREETS	59.90
D-GENERATION DT. ANL.	49.90
DEEP CORE	54.90
JAMES POND 2	59.90
LABYRINTH OF TIME	59.90
MEAN ARENAS	59.90
MORPH DT. ANLEITUNG	65.90
PINBALL FANTASIES DT ANL.	69.90
PIRATES GOLD DT. ANLEITUNG	59.90
SENSIBLE SOCCER	49.90
WHALES VOYAGE	55.90
ZOOL DT. ANL.	54.90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar – Irrtum vorbehalten / Liste gegen frankierten Rückumschlag.
Bitte Computertyp angeben. / Versandkosten: Nachnahme plus DM 9.00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8.00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20.00 Versand

BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

wie es im Bereich der C64-, Atari-ST- und zuletzt auch Amiga-Software ja tatsächlich passiert ist. Klar haben die Großen damit weniger Probleme (wie viele Bestseller à la Wing Commander hat es denn gegeben?), aber gerade die kleinen, mutigen und innovativen Software-Entwickler verlieren auf die Dauer die Lust und den Mut. Das weiß ich zumindest von einigen Entwicklern. Wenn bei niedrigeren Softwarepreisen mehr Leute kaufen würden, kriegten wir auch niedrigere Preise. Da bin ich sicher. Weil aber viele Leute auch Spiele, die noch so preiswert sind, lieber raubkopieren, bringt ein niedrigerer Preis den Softwarehäusern unterm Strich nichts ein. Immerhin: Auch Spitzenspiele sind mittlerweile durchaus für vertretbares Geld zu haben (siehe ASM-Bazar...). sz)

Es reicht

So, die Dimensionen des Erträglichen sind nun überschritten, der Kampf der "verzweifelten Eltern" gegen die elektronischen Spiele hat begonnen... – warum? Angefangen hat es mit dem großen elektronischen Boom, dann versuchte man verzweifelt, die neuen Freizeitbeschäftigungen der Kids brutal abzuwürgen, indem man die Spiele als sittenlos, brutal und abstoßend bezeichnete... – warum?

Weil Erwachsene (und wenn ich hier "Erwachsene" sage, dann meine ich die Erwachsenen, die humorlos sind, keinen Spaß mehr kennen, weil sie sich in den Alltag eingegraben haben und dann andere, die den Spaß haben, aus Neid beschimpfen, in diesem Falle ist es der Computer, weil sich diese Menschen weigern, sich dem anzupassen) das Sagen haben und leider in den Redaktionen dieser etwas merkwürdigen Ignoranzblätter wie "TV-Movie" sitzen und die Bevölkerung aufhetzen.

Es mag wirklich beachtlich sein, wie der Konsolenmarkt (und ich sage hier extra "Konsole", weil gerade die den Boom erleben, doch Erwachsene machen anscheinend keinen Unterschied zwischen Computer und Konsole) die Haushalte überflutet. Man kann ruhig nun Artikel schreiben, wie sich das Interesse der Kids gewandelt hat, doch so etwas zu schreiben ist man wohl zu feige und verflucht diese Spiele. Merkwürdig vor allem finde ich, daß dieser Haß meist in Verbindung mit Konsolenhelden genannt wird, wie dem bösen Mario und dem brutalen Sonic. Doch auf Konsolen wird man weder ein einziges "hartes Pornoprogramm" finden, noch naive Nazigames, da diese Spiele dank der Erwachsenen gar nicht in Deutschland auf den Markt kommen würden, und Konsolenspiele kann man bekanntlich nicht ohne weiteres kopieren, um so diese wirklich fraglichen Spiele in den Verkehr einzuschleusen.

Warum wird in Sachen Brutalität immer nur auf Spielen wie "Street Fighter" herumgedonnert und nicht beispielsweise auf einem anerkannten, aber stockbrutalen PC-Produkt wie "Syndicate"? Weil diese Erwachsenen mit einem Joypad nicht zurechtkommen, das Spiel dann nicht mögen und es verfluchen, während "Syndicate" vielleicht in den oberen Zensurabteilungen gefällt.

Brutalität ist sowieso ein sehr fragliches Thema. Im Brettspiel "Hero Quest" werden massenhaft Monster geplättet, in "Star Quest" arme kleine Gindlings, die gegen den Helden keine Chance haben, weggepustet, beim Schach werden arme, unschuldige Bauern ins Spiel gezogen und geopfert, um die Dame des Gegners abzuschlachten...

Bei Computerspielen sind ein paar farbige Punkte zu sehen, die die Form eines Menschen haben. Doch diese Erwachsenen sehen Gewalt erst dann, wenn das Blut richtig spritzt und die Köpfe abgerissen werden, das ist die traurige Realität. Also haben Spiele keine Chance: weil sie vom Konsumenten nicht gekauft werden, wenn sie primitiv und nicht realistisch wirken, und

MATHIAS NEUMANN

Mist sind sie bei diesen Menschen, wenn sie realistisch sind. (Wirklich reale Bilder werden in den Acht-Uhr-Nachrichten gebracht, wo von Panzern überfahrene und von Granatsplittern überzogene Menschen gezeigt werden – das ist aber okay, obwohl viele Menschen diese Bilder psychisch einfach nicht verkraften, weil wirklich jemand in diesem Augenblick an diesen grausamen Qualen zu sterben hat.)
Außerdem, wen stört es, wenn zwei Sprites sich gegenseitig verdonnern? Dem Computerspieler macht es Spaß, es ist auch ein Ventil für Aggressionen. Ich selbst spiele solche Spiele und bin deshalb noch kein Nazi, noch ein Sado-Masochist oder ein Rambo, der in der Straße herumläuft und die Leute erschießt oder sie verstümmelt.
Immer wieder kann ich nur den Kopf schütteln, wenn ich so etwas wie in "TV-Movie" sehe, und ich fühle mich immer mehr bestätigt, daß die anderen die Blöden sind, und daß diese Leute Realität und Spiel nicht auseinanderhalten können – nicht ich, der Spieler.
Froh war ich bei der Sendung in der ARD *(Anm. d. Red.: Gemeint ist "Flackerndes Inferno")*. Sie war zwar langweilig, doch all die sensationslüsternen Erwachsenen, die gelockt wurden durch die brutale Vorschau, mußten hier auch mal den Schwanz einziehen und haben es von Experten gesagt bekommen, wie ach so schlimm und verdummend diese Spiele wirklich sind. Lang leben diese Sendungen, wenn sie noch interessanter sind.

Doc

Hallo ASMler!

Da nun mit dem Thema "Computerspiele & Fernsehen" ein hübsch brisantes Thema wieder Euer Feedback beleben wird, nachdem es mehr und mehr (leider) mit Kritik- und Lobgesülze aufgefüllt wurde, möchte ich bei dieser Belebung auch mitwirken.
Auch die bekannte Fernsehzeitschrift HÖRZU (kennt wohl jeder) hat vor einiger Zeit einmal unter dem Titel "Weltkrieg im Kinderzimmer" über Computerspiele berichtet. Dagegen war die Sendung in der ARD wirklich harmlos. Hier ein paar Zitate aus dem HÖRZU-Bericht:
(Es geht um Flugsimulatoren): "Sie töten Tausende per Knopfdruck und denken nicht an weinende Familienmitglieder, die zurückbleiben..."
Ein Psychologe: "Wer auf dem Bildschirm ständig nur Gewalt sieht, wird bald auch im richtigen Leben Gewalt als einziges Mittel zur Konfliktlösung ansehen."
Dann hieß es noch, daß mehr als 80% der Spiele Kampf oder Krieg zum Thema hätten. Leider kann ich nicht genau zitieren, da mir die entsprechende Ausgabe nicht mehr vorliegt.
Aus meiner Sicht kann ich über diesen Bericht herzlich lachen. Noch nie habe ich mir bei "Comanche" oder sonst einem Flugsimulator vorgestellt, daß die arme Familie des Vaters in dem Heli, den ich gerade vom Himmel hole, jetzt weinend zu Hause sitzt. Genaugenommen stelle ich mir nie vor, daß da irgendwo Menschen in den Helis oder Panzern drinsitzen: Es sind einfach vom Programm gesteuerte Gegner. Würde mir das Programm nach jedem Abschuß mitteilen, daß ich wieder zig Kinder vaterlos gemacht habe, würde das Game mir keinen Spaß machen.
Über den typischen User hieß es in HÖRZU:
"Er kommt nach Hause und zieht die Vorhänge zu, denn er will nicht gestört werden, wenn er als Strike Commander wieder hunderte von Leben auslöscht..." (so oder ähnlich!)
In der Mathematik lernt man, daß man eine Theorie widerlegen kann, indem man ein Gegenbeispiel findet. Bitte sehr: Ich spiele nie bei geschlossenen Vorhängen, weil ich gar keine habe, also ist diese Beschreibung des typischen Users nicht zutreffend. Wie? Schon besser gelacht? Na ja, kann sein.
Wie ich sagte, kann ich aus meiner Sicht darüber lachen. Wenn ich aber lese, daß in einer Schule

in Saarbrücken zwei Fünfzehnjährige versucht haben, einen Zwölfjährigen an einem Kartenständer aufzuhängen, während die ganze Klasse dabeistand und gaffte, und der Zwölfjährige nur deshalb überlebte, weil der Kartenständer umfiel, dann frage ich mich, ob die heutigen Kids nicht vielleicht doch etwas mediengeschädigt sind.

Ich gebe Herrn Jeworek recht, wenn er sagt, daß vor allem verantwortungslose Eltern, von denen es schon viel zu viele gibt, an dieser Verrohung der Jugend Schuld haben.

Ich glaube auch, daß für ein Kind unter 10 Jahren "Mortal Kombat" (in welcher Fassung auch immer!) nicht gerade gesund ist, und hier denke ich, seid auch Ihr ASMler gefragt. Irgendwie finde ich es seltsam, daß das Spiel WAR IN THE GULF wegen seines Themas einen Punktabzug bekommt, während "Mortal Kombat" ohne Einschränkung ASM-Hit wird, obwohl ich den ganzen Inhalt des Spiels auch nicht besonders geschmackvoll finde. Hier fände ich es gut, wenn Ihr Eltern einen Hinweis gebt, daß dieses Spiel für Kinder unter 12 (oder so) nicht geeignet ist. Daß Sega und Nintendo jetzt ohnehin eine Altersbegrenzung einführen wollen, finde ich sehr lobenswert. Es ist aber auch schade, daß das überhaupt notwendig ist, denn Kinder unter 10 sollten eigentlich mit ihrer Zeit etwas Besseres anzufangen wissen als vor dem Bildschirm zu sitzen, ob nun TV oder Computer.

Das dazu. Nun noch ein winzigkleine Kritik an Euch:

Ich finde es gut, daß Ihr ein Spaßmagazin sein wollt, aber Ihr solltet dabei nicht vergessen, daß Eure Zeitschrift gekauft wird, um zu informieren. Solche Tests wie der von "Goblins 3" (ASM 1/94, S. 30) sind zwar schön zu lesen, aber wenn "Durchpuzzeln" der einzige Hinweis auf den Spielablauf ist, so daß alle die, die die ersten beiden Teile nicht kennen, keine Ahnung haben, worum es geht, habt Ihr den Auftrag des Lesers nicht verstanden.

Ein dickes Lob aber an Peter, der zwar nur wenige Tests macht, aber aus dem Editorial, das früher nur eine bessere Inhaltsangabe war, etwas Lesenswertes gemacht hat.

Übrigens: Wo bleibt die Jahresumfrage??????

Jörg

(Anm. d. Red.: Danke für Dein Lob! Deine Probleme mit der Goblins-3-Review kann ich teilweise verstehen. Was Dir vielleicht fehlte, waren diese Angaben: "In diesem Adventure geht es darum, eine animierte Cartoon-Figur Mausklick für Mausklick durch eine im Comic-Stil gezeichnete Phantasielandschaft zu lotsen. Man braucht weder Menüs noch Texteingaben, alle Aktionen werden über Sinnbildchen oder Hotspots auf dem Schauplatz-Screen ausgewählt." Ist es das? Vera hat sich von ihrer Begeisterung für "Goblins 3" so mitreißen lassen, daß sie den Spielablauf einfach im Erlebnisstil erzählt hat. Ich für meinen Teil fand das toll. Na ja, "Nicht-Insider" in puncto Gobli(ii)ns hatten davon natürlich weniger. Aber es gibt ja auch noch jede Menge Reviews nach "klassischem" Strickmuster in der ASM, nicht?

Was Deine Kritik in puncto "Gewalt-Minus für Brutal-Spiele" angeht, gebe ich zu, daß wir da in der Vergangenheit nicht immer konsequent gewesen sind. Bei "War in the Gulf" fand ich den ausdrücklichen Bezug auf die seinerzeit noch sehr frischen Kriegsereignisse ziemlich übel. Okay, "Mortal Kombat" würde sicher keinen Preis für guten Geschmack verdienen, aber die Spielhandlung ist doch eher im Bereich der Phantasie einzuordnen.

Bei Games, die unserer Meinung nach für jüngere Spieler ungeeignet sind, wollen wir das in Zukunft auch deutlich sagen – ein Beispiel dafür ist Jürgens Testbericht für das meiner Meinung nach ziemlich menschenverachtende und zynische Programm "Cannon Fodder". Aber Deine Kritik ist angekommen!

Thema Umfrage: Sie ist in Sicht! Sobald wir rausgekriegt haben, wo dieses Kaff liegt, holen wir sie dort ab.

sz)

Niedergemacht

Als ich im Feedback der Ausgabe 2/94 Eures Magazin gelesen habe, wie die Computer- und Videospieler in diversen Medien niedergemacht werden, kam mir doch tatsächlich die Galle hoch. Da werden wir – ja, jetzt oute ich mich, denn ich bin auch einer dieser "blutgeilen" Computerspieler – doch als hirnlose Trottel hingestellt, die Realität und Computerspiel nicht auseinanderhalten können. Außerdem werden wir ja auch in dem Ausriß der "TV-Movie" als sexgeile Voyeure und menschenverachtende Neonazis dargestellt. Daß es für die diversen Computer- und Videospielesysteme brutale und moralisch bedenkliche Spiele gibt, weiß doch wohl jeder von uns – doch gibt es solche Machwerke denn nicht auch in den Printmedien?

Wie ist es denn zum Beispiel mit Horror-Romanen und sonstigen Kriminalromanen? Ist denn jeder, der sich ein Buch kauft – jetzt müssen sämtliche Buchverkäufer so wie wir Computerspieler pauschalisiert werden! – ein gewaltverherrlichendes Monstrum? Auch wenn ich im Gruseladventure "Waxworks" einen Wächter mit meinem Messer kille, laufe ich doch nicht real mit dem Messer durch die Stadt und kille reihenweise Leute. Oder wenn ich mit dem Lotus im Spiel "Lotus III" durch die Botanik heize, heißt es doch noch lange nicht, daß ich mich im normalen Straßenverkehr genauso verhalte wie im Spiel. Denn wenn sich jeder so verhalten würde, dann wäre die Welt doch wohl voll mit potentiellen Mördern, die zum Beispiel die "OOPS-Zeitung" oder einen Horror-Roman gele-

MATHIAS NEUMANN

ZZZZ ZZZ

BOING

DAS KANN AUCH NUR T'POW PASSIEREN!

sen haben und jetzt meinen, sie müßten sich genauso wie der Bankräuber aus Hamburg oder der Geisterjäger aus England oder wie sonst jemand verhalten. Oder wie, oder was? Und mit dem Thema "Sex am Computer" verhält es sich doch genauso. Doch nicht jeder, der ab und an mal eine Runde Strip-Poker oder so etwas am Computer spielt, ist ein frauenverachtender Macho oder potentieller Frauenschänder....

Am stärksten schnellte mein Blutdruck in schwindelerregende Höhe, als ich lesen mußte, daß jedes Kind Nazispiele in seiner Diskettensammlung hat. Ich bin mit meinen 31 Jahren zwar kein Kind mehr, aber ich kenne durch mein Hobby "Computer" doch einige Jugendliche, und von denen hat niemand ein solches Machwerk in der Sammlung....

Denn das Bedienen eines Computers setzt doch eine gewisse Intelligenz voraus, und wie es um die Intelligenz der Neonazis bestellt ist, dürfte ja wohl landläufig bekannt sein.

...Gerade die Amiga-User haben doch durch ihre Aktion AFGGR (AMIGA FREAKS GEGEN GEWALT von RECHTS) auf sich aufmerksam gemacht. Diese Diskette habe ich übrigens mit beigelegt, und es wäre wünschenswert, wenn Sie in einer Ihrer nächsten Ausgaben doch auch einmal über eben diese Aktion und Diskette berichten würden. Ich würde die Diskette ja auch gerne an die Redaktion der Zeitschrift "TV-Movie" senden, doch weiß ich nicht, ob diese mit einer Diskette im Amiga-Format überhaupt etwas anfangen kann. So werde ich dieser Redaktion auch noch einen Brief zu diesem Thema zukommen lassen und hoffe, daß ich darauf auch eine Antwort erhalten werde....

Ich hoffe, daß ich mit der Diskette und meinem Brief einen Beitrag zu dieser Diskussion leisten konnte und verbleibe mit freundlichen Grüßen und spiele trotzdem weiter am Computer

Uwe Zemke

(Einige Notizen zu Deiner Diskette kannst Du im "News"-Teil dieser ASM lesen. Ich finde Aktionen dieser Art spitze – sie lassen wieder etwas vom alten engagiert-kreativen Geist spüren, der die Computerszene früher einmal ausgezeichnet hat. Hoffen wir, daß Signale dieser Art bei dem einen oder anderen in die Vorurteilskatakomben eindringen.

sz)

PC lösch und weg?

Hallo Leute, ich besitze seit kurzem einen PC (486/33 Megahertz) mit einer 120-MB-Festplatte und einem 3,5-Zoll-Floppylaufwerk (Festspeicher: 4 MB).

Nun hörte ich zu meinem Erstaunen (hatte vorher einen C64), daß es bei PCs zwei unverzichtbare "Pflegevorschriften" gibt, deren Nichteinhaltung ernste Folgen haben kann.

1. Wenn man auf der Festplatte öfter Programme installiert und löscht, ist die Festplatte plötzlich voll, obwohl die Speicherkapazität noch lange nicht erreicht ist. Das heißt, durch Löschungen entstandene Zwischenräume werden nicht beschrieben. Um "aufzuräumen", muß man irgendeinen "Sortier-Umkopierlauf" starten, der alle auf der Festplatte vorhandenen Programme hintereinander kopiert und so die Zwischenräume beseitigt und "Platz" schafft. Ich hoffe, alles richtig wiedergegeben zu haben. Stimmt das? Auf 64er Disketten entstanden solche Probleme nicht. Wenn es stimmen sollte: Wie löst man diesen "Sortierlauf" aus, und wie lange dauert er? Kann man irgendwie erkennen, ob der "Lauf" ordnungsgemäß arbeitet?

2. Außerdem, was noch gefährlicher sein soll, speichert der PC auf der Festplatte in irgendeiner Datei alle Abläufe mit Uhrzeit und Datum etc., vor allem auch Fehler etc.. Angeblich soll der PC dann seine Arbeit einstellen, wenn diese Datei voll ist. Das kann ich kaum glauben. Bei einem so fortschrittlichen Computer wie dem PC müßte sich diese Datei doch selbst überschreiben, oder der PC müßte bei voller Datei doch fragen, ob er diese löschen soll oder ähnliches. Falls diese manuellen Löschungen tatsächlich nötig sind, bitte, wie werden sie ausgelöst?

Ich weiß nicht, wie sich diese zwei Fragen für Euch anhören, doch mich beunruhigen sie sehr, und alle PC-Freunde (alles auch Anfänger), die ich fragte, wußten nichts darüber.

Richard

(Anm. d. Red.: Wer immer Dir diese Horrorgeschichten erzählt hat, scheint da doch manches falsch verstanden zu haben. Dein erstes Problem spielt auf die sogenannte Fragmentierung von Dateien an. Die "Zwischenräume" auf der Festplatte werden bei häufigem Draufspielen und Löschen von Programmen natürlich durchaus genutzt. Allerdings kriegst Du so nach und nach Programm- und Datenfiles, die sich in viele kleine "Lücken" verteilen – man spricht von stark fragmentierten Dateien. Die Festplatte wird dadurch normalerweise nicht "voller", aber der Schreib- und Lesezugriff dauert bei solchen Dateien wesentlich länger als bei unfragmentierten, die "an einem Stück" hängen. Programme wie Nortons "Speed Disk" oder auch das "Compress" der PC-Tools führen eine Entfragmentierung durch. Die neueste MS-DOS-Version bringt übrigens bereits ein eigenes "DEFRAG"-Utility mit, das vollauf genügt. Ein Defragmentierungslauf dauert je nach Rechnergeschwindigkeit, Festplattengröße und Grad der Fragmentierung zwischen 10 Minuten und einer Stunde.

Die Sache mit der Protokolldatei würde ich ganz in den Bereich des Märchens verweisen. Klar kann man bestimmte Überwachungsprogramme kaufen, die Zugriffe protokollieren – speziell bei Netzwerkservern ist so etwas üblich. Aber eine Protokolldatei wegen Überfüllung von Hand löschen? Nee, nee, da hat Dir einer 'n paar Blaubeeren aufgebunden.

sz)

3DO und CD32

...Ich finde es nicht gerade berauschend, daß Ihr ab Ausgabe 9/93 so viel übers 3DO geschrieben habt und das Amiga CD32 so vernachlässigt wurde, da das Amiga CD32 doch als erstes hier in Deutschland war. Ich hatte es mir schon vor drei Monaten geholt, und viele meiner Freunde auch. Somit hättet Ihr auch ein großes Special über CD32 schreiben können, anstatt übers 3DO in der ASM 9/93. Aber genug Kritik, jetzt das Positive!
Ihr habt ab Ausgabe 10/93 mehr und mehr über CD32 geschrieben, und während die OOPS OOPS nur schlecht über CD-Amiga schrieb..., habt Ihr nur Gutes über die Freundin CD geschrieben.
...Damit war jetzt nicht damit gemeint, daß Mega Drive und Super Nintendo schlecht sind, ganz im Gegenteil, beide Konsolen haben Spitzen-Spiele – aber das Mega CD ist gegen CD32 ja wohl ein Witz..., (und) Nintendo hat... den Fehler gemacht, das Super NES nicht mehr mit einem CD-Aufsatz zu verwöhnen. Daher liegt die Zukunft wohl im AMIGA CD32 – hoffentlich. Nun aber auch einige Fragen.
1. Warum entwickeln so wenig Hersteller für CD32, obwohl man da doch keine Kopien machen kann wie auf dem A-500? Da hatte man ja schon bei 10.000 verkauften Exemplaren von Erfolg gesprochen. Und wie heißt es so schön: Je mehr Hersteller, desto interessanter das Gerät. Also, warum werden weniger Spiele als fürs Mega CD entwickelt?
2. Werden die Spiele Indiana Jones 4, Monkey Island I+II sowie Sherlock Holmes und das kommende Rebel Assault auch fürs AMIGA CD32 erscheinen?
3. Wenn nein, warum nicht?
4. Wißt Ihr eigentlich, was das ist an meinen AMIGA CD32? Es ist am Fernseher angeschlossen, aber beim Spiel ist das Bild immer etwas nach rechts verrutscht. Meine Freunde haben das Problem nicht an ihrem Computermonitoren, warum?
5. Werdet Ihr noch ein Riesen-Special übers CD32 bringen?...
– Wie seht Ihr die Zukunft des CD 32? Ich würd's gerne wissen.

Günther

(Anm. d. Red.: 1) Es kann keine Rede davon sein, daß für das Amiga CD32 nichts programmiert wird. Immerhin haben wir seit einigen Heften eine ständige Rubrik für CD32-Neuerscheinungen mit je einer bis zwei Seiten!!! Soweit ich weiß, sind wir das einzige nicht systemgebundene Computerheft, das so etwas macht!
Natürlich gibt es auch auf dem Mega CD mehr und mehr Spiele – Sega hat halt vom Mega Drive her massenweise Lizenznehmer, die jetzt auch CD-Spiele entwickeln.
Man darf aber beim Zählen neuer Nur-CD-Produkte eins nicht vergessen: Es gibt wesentlich mehr Amiga- oder PC-Besitzer als CD-ROM-, CD32- oder Mega-CD-Käufer. NOCH!
2) Bis jetzt wollte/konnte weder die Entwicklerfirma LucasArts noch die deutsche Vertretung Softgold uns etwas dazu sagen, und auf Gerüchte geben wir ja nichts.
3) Siehe 2)

kate

4) Vielleicht solltest Du mal den Regler für "vertikale Bildjustage" am Fernseher suchen (meistens ein kleiner Trimmer in der Rückwand, bei Portables gemeinerweise oft innen auf der Bildröhrenplatine). Auch ein falsch eingestellter Bildfangregler kann Ärger dieser Art verursachen. Auf "Ferndiagnosen" solltest Du aber sowieso nicht setzen. Erzähl lieber mal einer Fachwerkstatt, die sich mit Deinem Fernseher-Fabrikat auskennt, von der Sache.

jb

5) Na ja, über das DIN-A4-Format werden wir wohl nicht hinausgehen, denke ich. Ich würde gern MEINE Zukunft wissen.

kate

Ein komplettes Sonderheft zum CD32 ist im Laufe des Jahres durchaus denkbar. Das hängt davon ab, wie sich die Verkaufszahlen des Geräts weiterhin entwickeln. Wenn Du Freude an knuffigen Aktionen mit dem CD32 hast, dann warte mal unsere große Spiel-Tournee "Autorennen im Autohaus" ab, die in Zusammenarbeit mit Commo und einem Ring renommierter Autohäuser in ganz Deutschland stattfindet. Sehr viel mehr dazu in Bälde! sz)

Special 22

Hallo, liebes ASM-Team! Nach dem üblichen (etwas späten) "Frohes Neues" möchte ich Euch zur Sonderausgabe 22 gratulieren. Bin seit 3 Monaten PC-Besitzerin und habe, da ich ein Adventure-Fan bin, noch 'ne Menge an guten Adventures zu "beschnüffeln". LucasArts ist neben Sierra für mich wohl der stärkste Lieferant gut gemachter Abenteuer-Software. Da aber auch ich mich mit der Logik mancher Adventure-Puzzles manchmal schwer tue, war ich ganz begeistert über die "Klassiker"-Lösungen. Nett war auch die Rückschau auf die Entwicklung von LucasArts.
Als Neueinsteigerin habe ich mich auch durch die Berge von PC-Games-Zeitschriften gewühlt. Die ASM hat dann neben PC-OOPS das Rennen gemacht.
Als Anregung für Eure künftige Arbeit: Wie wär's mal mit einem Sierra-Special? Oder gibt's so was schon (abgesehen von den Quest-Büchern, die ich hier mal ausschließe)? Besonders interessieren mich Tips zu King's Quest VI, Space Quest 3/4/5.

Constanze

(Anm. d. Red.: Ein Sierra-Sonderheft gibt es in der Tat schon; und zwar ist das das gute alte

ASM-EXTRA Nr. 1 – einfach Bestellkarte hinten im Heft benutzen. Umsatz, Umsatz! Hihi! Ansonsten: Wenn Du mal Schwierigkeiten hast, tom und Arndt helfen gern. Adventure-Tips kriegst Du bei ihnen an unserer Hotline mittwochs zwischen 16 und 19 Uhr, wenn nicht gerade besetzt ist. Die Nummer: 05651/929-260 oder -261. kate)

Liebes-Horror-Skop für Widder

Sie werden sich in diesem Monat ganz heftig verlieben. Schon beim ersten Blickkontakt wird Ihnen das Wasser im Mund zusammenlaufen, das Herz vor Aufregung fast zerspringen, und der Schweiß ausbrechen. Dann die erste Berührung – Sie fühlen die zarte Vibration, die von diesem Körper ausgeht. Es ist soweit, die Bereitschaft wächst und gewinnt schließlich die Oberhand über Ihre Vernunft. Sie lassen sich hinreißen und vergessen alle selbstgefaßten guten Vorsätze. Mit feuchten Fingern holen Sie ihren Geldbeutel heraus – und kaufen sich die ASM!

Madame Katier

Herzenssachen

Hi, Kate! Nachdem ich die Ausgabe 2/94 gelesen habe, dachte ich mir: Schreiben wir doch mal an die Briefkastentante der ASM. *(Anm. d. Red.: Und ich dachte gerade daran, daß ich Papi versprochen habe, in dieser Ausgabe nicht immer dazwischenzuschreiben. Ich habe die leise Ahnung, daß dieser Brief die Ausnahme sein wird. – kate)* Ich habe nämlich einige Dinge auf dem Herzen, die ich an dieser Stelle loswerden will.

1. Daß Klaus Bauer über die "Aussprache" des Chefred. gelacht hat, finde ich nicht in Ordnung. Was kann der Chefred. für seine Aussprache (und warum hat ihn keiner von Euch in Schutz genommen)? Und was noch wichtiger ist, wo gibt es die ASM mit der Soundausgabe?

(Anm. d. Red.: Peter zog es vor, alleine nach Schutz zu fahren, deshalb konnte ihn keiner von uns dort in Empfang nehmen. Sound kannste jedesmal haben: Halte die ASM mal so zwei, drei Stündchen ans linke Ohr. Das glaubst Du nicht? Probiere es aus, dann meld' Dich wieder! kate

Ich weith nich, wath die an meiner Authsprache auththuthethen haben, ich lithpele doch nur donnerthtagth... sz)

2. Ich bräuchte wohl noch ein paar Nachhilfestunden in höherer Mathematik, denn ich komme nicht dahinter, wie Ihr beim Spiel "Slater and Charlie go Camping" aus den Einzelwerten von 6,8,9,8 und 10 einen Mittelwert von 5 ("mangelhaft") erhaltet. Wer von euch kann mir da auf die Sprünge helfen?

(Anm. d. Red.: Fräulein Sprünge läßt ausrichten, daß Du nicht ihr Typ bist. Dein "Mittelwert" ist kein Mittelwert, sondern das große, güldene ASM-URTEIL (Tusch, bitte!). Wie unser "Checkpoint" hierzu zu vermerken weiß, ist das die Note, die früher "Motivation" hieß – also die Gesamtnote, die einfach nur aussagt, ob ein Game Spaß bringt und die sich somit nicht

FEED BACK SPLITTER

...Wenn ihr schon dabei seid, aus meinem Brief einen Papierflieger zu basteln...
Günni

(Anm. d. Red.: Du irrst. Wir hatten kein Klopapier mehr, und... – kate)

...Da gibt es sogenannte Sammelordner... – ...Sehen ja sehr robust aus, dachte ich mir, doch als ich sie mit meinen ASMs vollstopfen wollte, mußte ich feststellen, daß nur 8 statt, wie versprochen, 12 Hefte hineinpassen...

Der Stopfer

(Anm. d. Red.: Klar, wenn man die ASM in der Badewanne liest oder in der Sauna, dann passen manchmal sogar nur sechs Stück rein. – kate)

...Könntet Ihr vielleicht mal ohne Umschweife, Blödeleien, Schweigen usw. beantworten, wo das "alte Eisen" hingekommen ist?...

Ein ASM-Nostalgiker

(Anm. d. Red.: Das alte Eisen lagert auf der Entsorgungsstelle Meißner, bis es im Frühsommer ins Stahlwerk nach Mittelhessen transportiert wird. – kate)

...Wie lange sitzt ihr eigentlich an einer Ausgabe?...

Ein Neugieriger

(Anm. d. Red.: 1) stehen wir dort und 2) meistens, bis wir bedient werden, wobei wir nicht wissen, welche Ausgabe Du nun meinst, die Essensausgabe bei unserem Stamm-Schnellimbiß am Hessenring, die Fahrkartenschnarchtheke am Bahnhofsschalter oder das freundliche Warteschlangen-terrarium vor der Stützenausgabe beim Eschweger Arbeitsamt. – kate)

unbedingt an den Einzelkristi...–klistall...- kriteer... – ERGEBNISSEN orientiert. Uff!

kate)

3. In den letzten Ausgaben haben die guten und sehr guten Beurteilungen von Spielen enorm zugenommen, will sagen: Schlechtere Noten sind mehr die Ausnahme als die Regel. In Eurer Erläuterung der Noten sagt Ihr aber zu "gut", daß sich ein solches Spiel positiv von der Masse abhebe. Wenn nun aber die "guten" Spiele in der Überzahl sind, stellen sie doch wohl die neue Masse dar, so daß die Bewertung dementsprechend neu ausgerichtet werden muß.
Worauf ich hinauswill: Die frühere unbedingte Kaufempfehlung "ASM-Hit" ist ein wenig nichtssagend geworden, bestenfalls zeigt man noch leichtes Interesse und informiert sich in Konkurrenzblättern über deren Meinung zu dem Spiel (JA, JA, ich weiß auch, daß es keine echte Konkurrenz zur ASM gibt, wenn man den gesamten Spielemarkt im Auge behalten will). Denkt also bitte über eine Beendigung der Punkteinflation nach!

(Anm. d. Red.: Wenn es was zum Verreißen gibt, dann tun wir das auch gern und mit der tiefen Wonne langgeübter, international erfahrener Berufssadisten. Nur ist in letzter Zeit tatsächlich eine Inflation der guten Spiele im Gange. Da sind wir nicht die einzigen, die das so sehen (auch wir schauen mal in andere Mags rein). kate)

Unaktuell

Das Feedback – super, aber wieso sind die Leserbriefe so unaktuell? Ich meine, sie beziehen sich immer nur auf die vorletzte ASM, die für alle schon längst ein alter Hut ist. Macht es doch so wie Eure Konkurrenz (welche Konkurrenz?). Da kommen Briefe zu einer Ausgabe immer gleich in der nächsten dran. So und nun noch: BRINGT DAS HORRORSKOP WIEDER! – (GESCHRIEEN)....

Mr.Invisible

(Anm. d. Red.: Ganz kurz zum Horror-Skop: Wir haben da unsere Denkmaschine in Gang gebracht. Siehe vorige Seite.

kate

Lieber "Unsichtbarer": Während Du diese hübschen, kursiven Buchstaben in Dich hineinvesperst, arbeiten wir bereits mit Feuereifer an der Ausgabe 6. Bis Du Deine Krallen gewetzt hast, um uns Deine Meinung über die 4 zu schreiben, ist die 5 schon in der Druckerei. Ich weiß nicht, wie die von Dir zitierte "Konkurrenz" das macht oder welche Schweinereien man anderswo der Druckerei anbietet, um zwei Tage vor Heftauslieferung noch Leserbriefe zur gerade verkauften Ausgabe hineindrücken zu können, aber bei uns geht das jedenfalls nicht. Eher bringe ich Stefan dazu, Zahnpasta in die Tube reinzudrücken. Ehrlich.

sz)

Nerv-Abo?

Die ASM ist zum Ab-und-zu-mal-Kaufen nicht schlecht. Im Abo würde sie mich wahrscheinlich nerven, weil Konsolen mich nicht interessieren. Aber um den Überblick zu behalten: nicht schlecht! Mit anderen Worten: Eingeschränktes Lob!
Zum Feedback in 12/93, S. 41/42 "Der Amiga Killer": Wenn Pinball Dreams auf Deinem 386SX-20 genauso flüssig wie auf einem A500 läuft, fresse ich einen Besen. Sogar mein 386DX-40 hat daran schwer zu knacken. Es ist zwar flüssig, aber manchmal ruckt es doch ein wenig. Viel langsamer darf es nicht werden. Die Amiga-Version gefällt mir aber besser. *(Anm. d. Red.: Du hast soeben Jürgens und meine Ehre wiederhergestellt und uns vor weiteren körperlichen Schäden bewahrt. DANKE!!! kate, jb).*
An Peter: Atari-User sind auch nur Menschen. *(Anm. d. Red.: Du kennst Peter eben nicht. Flücht... – kate)*

Der stolze Besitzer eines IBM-Amigas

(Anm. d. Red.: War mir ganz neu, daß wir im Abo mehr über Konsolen bringen als am Kiosk, aber man lernt ja bekanntlich nie aus. Was Klaus da eben zuletzt andeuten wollte, war, daß Atari-User eigentlich Unmenschen sind, was er natürlich völlig aus der Luft gegriffen hat. Das wird Dir Klaus auch jederzeit gern bestätigen, sobald er wieder feste Nahrung zu sich nehmen kann.

8-Bit-Atari-User sz)

GEURG !?

A.J.D.F.M.N.E.: Die Überschrift ist frei gewählt, einfallslos und von folgender Bedeutung: "GEURG <franz.> – ein besoffenes Auto übergibt sich". Zitatende. (Quelle [keine Werbung, keine Werbung]: swatch [keine Grins...]) Und tschüß... – jetzt aber wirklich: Was soll die weiße Jacke? Und ohne Ärmel? Heehhhh...!
Es sieht doch tatsächlich so aus, als hätte die ASM-Redaktion einen dolus eventualis – gardolus directus? -- gefaßt, adäquaten Kausalzusammenhang der predistinierten Relevanz unseres geliebten Feedbacks, will sagen den schönen Schwachsinn, abzuschaffen zu gedenken...Tatsache eins: das Feedback besteht aus Leserbriefen ("Klar! Was denn sonst? Hä?").
Tatsache zwei: Dieses soll ein ebensolcher sein ("Hmm! Na-ja! Unter Umständen..."). Daraus folgt, wenn keiner schwa-

chen Schönsinn verfaßt, kann man auch keinen abdrucken. ("Hä? Das war zu schnell! Könnten wir noch mal...") Darum möchte ich – in aller Bescheidenheit – "Gnädige Frau, würden Sie bitte die erste Reihe davon abhalten, mir ständig Teddybären an den Kopf zu werfen?" – ganz einfach, nicht wahr, weil heute Dienstag, und in Anbetracht des fallenden Schnees, ein wenig dazu beitragen, daß im Feedback... – mehr Blödsinn... – und so weiter und so fort, und wenn er nicht gestorben ist,...

1. Da wäre zum Beispiel der obligatorische Kommentar zum Thema PC vs Amiga: Wer das immer noch mißachtet, der versteht nicht warum, und außerdem sind Wellensittiche nette Hausfreunde.

2. Thema Gotcha: Man muß es nicht nur hier haben, sondern auch da!

3. Thema: Wie heißt Peters Hosenträger? Mein Tip – der linke heißt Ursula, und wenn sie beide miteinander verwandt wären, könnte der rechte ihr Vater sein, jedenfalls den Gesichtsfalten nach zu urteilen.

4. Die bunten neuen Wertungskästchen haben übrigens was; nicht, daß die alten schlecht waren, aber diese hier, doch.

5. Ernstgemeintes Lob zur ASM ist schlichtweg überflüssig und Platzverschwendung, weil ohnehin jeder weiß, daß laber, quassel, blablabla, heuchel, schmeichel, sülz, drucktdochbittediesenbriefab, auch hundert Mark, kicher.

6. Diese Fragen lagen mir auf der Zunge, daher das feuchte Papier. – Und weil wir grade beim Programmieren sind, ist der/die/das WC in F-Dur oder g-Moll und bei Adlib kompatibel oder wie oder wo?

Falls wider Erwarten dieser literarische Erguß doch abgedruckt werden sollte, möchte ich alle die Leser grüßen, deren Nackenschuppen sich sträuben, die wertvollen Platz verbollmeiert sehen, die mal wieder Werbeseiten zählen oder sich über Vera, Jürgen, Thomas, Klausi-Mausi (Prust, Kicher, Grins) und sonstige (ACHTUNG!!! IRONIE!!!) Dumpfbacken (ACHTUNG!!! Ironie zu Ende!!!) aufregen, weil wie immer IHR Spiel zu schlecht wegkam und die Redakteure sowieso keine Ahnung haben, und auch sonst der Rest der Welt total bekloppt und intolerant ist. Aber gottlob sind nicht alle so, und es gibt auch die (un?)rühmliche Ausnahme:

Percy Pringle with a little Nashorn on his èpaule (alias Christian)

(Anm. d. Red.: Erbitterte Kämpfe um das Antwortrecht bei Deinem Brief gab es gerade nicht – das glückliche (?) Los traf den Kleinen aus dem Büro mit Blick auf den Eingang (Los = Schicksal, und daher meist was Negatives). Nein, nein, ich will keineswegs behaupten, daß ich ein Gegner von geistigem Schwachsinn bin, ganz im Gegentum... – teil! Es ist... – äh... – 10.05 Uhr an einem Donnerstag, und eigentlich wollte ich jetzt was futtern. Wo war ich denn gleich? Ach, weißte was, Peter, es ist DEIN Hosenträger, also antworte Du bitte. Und laß ja meinen armen kleinen, namenlosen Fiesta aus dem Spiel. kate

Hier ist der automatische Briefbeantworter von Peter Schmitz. Leider bin ich im Augenblick nicht verfügbar. Ihr Schreiben wird daher sorgfältig zusammengeknüllt in einem eigens dafür hergestellten Sonder-Briefmüllcontainer (Nußbaum, furniert) endgelagert. Wenn Sie mir irgendeine Gemeinheit hinterlassen wollen, schweigen Sie bitte nach dem Signalton. PIIIIIEP!... sz)

Arndt Grass

Gebaut wurde ich am 8. Juni '68 in Kassel. Dort habe ich auch meine humorist..., äh, humanistische Schulausbildung mit dem Abitur abgeschlossen. Nach kurzem Studienintermezzo in Marburg hat es mich dann wieder nach Kassel zurückgetrieben, wo ich mich mit Mathematik und Informatik beschäftige. Seit März '93 bin ich als freier Autor und Telefonseelsorger bei der Hotline für die ASM tätig.

1 **Was machst Du wenn Du frei hast?** Meinen Computer mit Spielen und Musikprogrammen quälen, viel Zeit mit Freunden verbringen und lesen. **Welchen Beschäftigungen gehst Du aus dem Weg?** Aufräumen und allen anderen Formen von körperlicher Arbeit.

2 **Was spielst Du am liebsten?** Gute Super-Nintendo-Spiele, Simulationen und Adventures. **Welche Spiele magst Du nicht?** Strategie- und Rollenspiele, das Glücksrad.

3 **Was liest Du am liebsten?** Schwarze Zahlen auf dem Bankkonto, Comics, Bedienungsanleitungen und sonst alles, was abgedreht genug ist. **Welche Bücher stehen bei Dir auf der roten Liste?** Das Postleidzahlenbuch, "100 Funny Games for Your ZX81" und meine Bankauszüge (zu viele rote Zahlen).

4 **Wessen Musik hörst Du gerne?** Eigentlich alles, was gut groovt. **Welche hörst Du nicht?** Zwo, drei, vier... rumtataa, rumtataa.

5 **Was bannt Dich an Leinwand und Bildschirm?** Äktschen, Crime und Comedy. **Was treibt Dich zum Filmboykott?** Horror, Tragödien und andere Schnulzen.

6 **Was hältst Du für die bedeutendste Errungenschaft der Menschheit?** Was für Errungenschaften?
Was ist ihr größter Fehler? Der aufrechte Gang.

7 **Was – ganz allgemein – magst Du?** Zusammensein mit guten Freunden, Hunde – besonders Cleo – und alle Dinge, die mir Spaß und – noch lieber – auch Krach machen. **Was magst Du nicht?** Rechtsradikale, Big Brother und alles, was die persönliche Freiheit einschränkt.

Software 2000 begibt sich auf die Spuren von Christoph Kolumbus. Der Amerika-Entdecker sowie einige seiner Zeitgenossen sind die Hauptpersonen in einer neuen Handelssimulation auf Amiga und PC.

CHRISTOPH KOLUMBUS

Amiga, ca. 80 DM, geplant für: **PC**, Hersteller: **Software 2000**, 23701 Eutin, Muster von: **Hersteller**.

Welchen Kahn schaffen wir an? ▶

AUF NACH AMERIKA

Im Spiel übernimmt man die Figur des Christoph Kolumbus oder eines seiner Kollegen. Ziel des Spiels ist es, mit den gegebenen Möglichkeiten des Kolumbus-Zeitalters per Schiff auf Entdeckungsreise zu gehen, fremde Kontinente zu erkunden und Kolonien zu errichten.

Begonnen wird in einem Hafen des jeweiligen Heimatlandes. Kolumbus fängt also in Spanien an, Vasco da Gama in Portugal, Cook in England und ein gewisser vierter Herr in Holland. Das Schiff ist seetüchtig; was fehlt, sind Mannschaft und Ausrüstung.

Die Mannschaft ist schnell besorgt – die nächste Seefahrerkneipe ist nicht weit von der Anlegestelle entfernt. Bei den Gütern sieht die Sache schon anders aus, hier muß man abwägen, wie viele Nahrungsmittel, Waffen, aber auch Tauschgüter man aufnimmt. Nicht zu vergessen die Soldaten, die die Expedition vor Gefahren schützen sollen.

▲ *Für Frieden und Verständigung*

Hat man sein Schiff vollgepackt, geht es endlich auf große Fahrt. Man segelt entweder einfach drauflos oder legt sich von vornherein eine Route zurecht. Irgendwann trifft man auf Land und segelt in eine Bucht, um zu ankern. Nun werden Expeditionen ausgeschickt, um die Gegend zu erkunden – am besten mit Hilfe der Soldaten. Wenn man Glück hat, trifft man gleich auf die Schätze des Landes, wenn man weniger Glück hat, auf Eingeborene.

▲ *Wer viel reist, braucht neue Schiffe*

Dann kommt es auf das Verhandlungsgeschick an: Schafft man es, die Eingeborenen-Häuptlinge mit den Geschenken zu überzeugen, ergeben sich kurzfristig gute Handelsverbindungen; man bekommt Obst und Gemüse für Glasperlen, Silberschmuck für Glasperlen, Gold und Kunstschätze für Glasperlen.

Stopp: Ganz so ist es doch nicht! Man muß schon schauen, daß man einen reellen Gegenwert bietet. Anderenfalls kann es nämlich sehr schnell dazu kommen, daß der Häuptling merkt, wie er über den Tisch gezogen wird, und dementsprechend sauer reagiert. Dann kommt es zum Kampf, was unter Umständen nicht nur das eigene Leben kostet.

Das Ei des Kolumbus

Christoph Kolumbus ist eine interessante Variante des Themas Handelssimulation. Es erinnert sehr stark an das PC-Spiel "Der Patrizier", zumal das Hauptziel des Spiels die Gewinnvermehrung ist. Die von uns getestete Amiga-Version bietet eine grafische Auswahl, bei der die wichtigen Stationen abgebildet werden, angefangen beim Heimathafen, in dem man die Vorbereitungen für die große Fahrt trifft, bis hin zu den fremden Ländern mit ihren wichtigen Schauplätzen.

Die Grafiken sind durchweg sehr gut, auch wenn das Spiel nur aus einer Palette von 32 Farben schöpfen kann. Der historische Hintergrund wird eingehalten, die ganze Stimmung entspricht dem dargestellten Zeitalter. Dazu kommen noch einige stimmungsvolle Musikstücke, die das Ganze recht unterhaltsam machen. Es wird fast komplett mit der Maus gespielt. Man klickt in der grafischen Auswahl die gewünschte Aktion oder Funktion an und führt sie dann aus. Woran sich immer noch manch anderes Amiga-Game ein Beispiel nehmen sollte: Das Spiel läßt sich auf Festplatte installieren und verbraucht dort knapp vier MByte an Speicherplatz.

▲ *Die sehen nicht aus wie Glasperlenhändler*

Christoph Kolumbus unterscheidet sich im Gameplay nicht viel von anderen Handelssimulationen, bietet aber eine Menge an Aktion und Entdeckungen und spielt sich entsprechend gut.

Urteil: 10 GUT

Grafik:	11
Sound:	8
Ablauf:	10
Atmosphäre:	10
Dauerspaß:	10

Das Ei des Kolumbus – hier ist es!

STEINE schieben

TESSERAE

PC, Game Boy, **90 DM**, Hersteller: **Gametek**, England, Muster von: **Hersteller**.

Nein, wir sind sicherlich nicht beim Maurerhandwerk gelandet, auch wenn Handwerk heutzutage wieder hoch im Kurs steht.

Tesserae ist ein Denk- und Knobelspiel des englischen Labels Gametek. Gleich in zwei Systemversionen flatterte uns das Game ins Haus, und ich als Knobelfreundin hatte nichts Besseres zu tun, als mir das Game unter den sprichwörtlichen Nagel zu reißen.

Die Spielidee ist relativ einfach: Man nehme einige bunte Steine, plaziere sie auf einem Spielbrett, überlege sich ein einfaches, griffiges Regelwerk, und fertig ist das neue Spiel. Entsprechend präsentiert sich auch Tesserae: einfach, aber originell – auch wenn Anleihen bei bekannten Brettspielen wie Reversi, Solitär oder Othello gemacht wurden.

Die Regeln: Ihr habt verschiedenfarbige Spielsteine (rot, gelb oder blau), die unterschiedlich durch ein Muster (Kreuz, Kreis oder Quadrat) gekennzeichnet sind. Eure Aufgabe besteht darin, das Spielbrett abzuräumen. Ihr müßt über die benachbarten Steine springen, wobei sich sowohl die Farben als auch die Muster ändern. Für Euch heißt das nichts anderes, als daß Ihr so lange über die Steine hüpfen müßt, bis sie vom Erdboden bzw. Spielbrett verschwunden sind.

Selbstredend steigert sich die Schwierigkeit der Levels im Laufe der Zeit (sonst wäre es ja auch schnell langweilig) – zu knifflig wird's jedoch nicht. Die Grafik ist dem Spiel angemessen, das heißt in diesem Fall: relativ schlicht und einfach. Sound ist vorhanden, spielt aber bei diesem Genre keine herausragende Rolle (ich empfinde ihn bei kniffligen Knobelspielen eher als störend!).

Im Tournament-Modus können zwei Spieler ihre Kräfte gegeneinander messen, und für alle Fälle steht immer eine Save-Funktion zur Verfügung. Wer sich doch einmal hoffnungslos verfranst hat, kann seine Züge jederzeit einzeln zurücknehmen. Tesserae ist sowohl auf dem PC als auch auf dem Game Boy gut spielbar: alles in allem ein hübsches Denkspiel der Marke "Guter Durchschnitt".

▲ *Aus Meister Klecksels Malkasten*

Urteil: 8 – ANNEHMBAR

Grafik:	7
Sound:	7
Ablauf:	9
Preis/Leistung:	9
Steuerung:	9

Ein origineller Hirnverbieger

Traumhafte Tausch

He, Du! Ist Dir abends langweilig? Neue Freunde finden, mal ein paar interessante Leute kennenlernen? Dann häng Dich jetzt bloß nicht etwa ans Telefon, um irgendeine Beutelschneider-Laberline anzurufen. Setz Dich lieber in Dein restauriertes Ardenier-Raumschiff und bummele ein bißchen durchs All. Da triffst Du Leute! Niedliche und nette, freche und brutale, ganz nach Glück und Geschmack...

Die Rassen des "Nomad"-Uni

Shaasa: undurchsichtige, verschlagene Außenweltler

Ardenier: von Ehrgefühl erfüllt, heroisch und manchmal schroff

Bellicosianer: Raumpiraten, von den Korok aus ihrem Heimatsystem vertrieben

Korok: Sehen alle anderen Rassen als Bedrohung an, werden von einem mächtigen Supercomputer regiert

Musin: pfiffige Kerlchen, gute Spione, mit denen man heftig feilschen muß

Pahrump: immer zu einem Schwätzchen aufgelegt, meist erkältet

Mitten in der weiten Schneewüste Alaskas legte es eines Tages plötzlich einen bilderbuchmäßigen Crash hin: ein Raumschiff, von einer fremden Rasse gebaut. Im Gegensatz zum Piloten war der elektronische Krimskrams im Inneren des Schiffs weitgehend gut erhalten – darunter so feine Sachen wie ein universeller Übersetzungscomputer. Mit Hilfe einer kleinen Sonde, die eines verschwiegenen Abends plötzlich von irgendwoher kam, gelang es, das Schiff komplett wiederherzustellen. Bis auf die Navigations-Datenbank – die war ratzeputz gelöscht.

Smalltalk und hartes Feilschen

Ich als der Testpilot habe jetzt also die nette Aufgabe, mit diesem fremden Schiffchen ein wenig die unendlichen Weiten des Alls zu erkunden. Ich brauche nicht weit zu fliegen, bis ich die erste interessante Begegnung habe: Gleich in der irdischen Umlaufbahn fliegen mir zwei Schiffe über den Weg. Ein weiblicher Offizier der löwenartigen Ardenier klärt mich über die roboterartigen Korok auf, die das gesamte bewohnte Universum Schritt für Schritt von organischem Leben befreien wollen und mit der Allianz der (mehr oder minder) friedliebenden Rassen im Krieg leben. So ganz grün sind sich die verschiedenen Völker der Allianz untereinander allerdings auch nicht – die Sticheleien und Vorurteile, die man im Lauf des Spiels von allen zu hören bekommt, geben der Sache einen ganz eigentümlichen Reiz. (Wieso meint dieser Ursor, als ich ihn bloß ein bißchen ausfragen will, ich sei "neugierig wie ein Musin"?)

NOMAD

PC (386SX, SoundBlaster), **69,95 DM** (nur engl.), Hersteller: **Papyrus**, USA, Muster von: **Gametek**, England.

Die freundliche Ardenierdame war es, die mit ihrer Sonde die Reparatur meines Schiffes veranlaßt hat. Das zweite Schiff, das im Orbit herumlungert, ist ein Korok-Jäger und im Moment noch viel zu stark für mich. Also mache ich mich mit den Infos der Ardenierin erst mal auf den Weg, um durch kluge Tauschgeschäfte in Dutzenden von Sonnensystemen nach und nach die Ausrüstung meines Schiffchens zu verbessern. Ich starte mit ein paar Tafeln Schokolade – man sollte nicht glauben, wie beliebt das Zeug in den verfresseneren Bereichen unserer Galaxis ist.

Was nun beginnt, ist ein Science-Fiction-Abenteuer, in dem ich als Spieler völlig frei agiere. Ich kann der Allianz helfen oder eigennützige Ziele verfolgen, Spionagesonden kaufen und sie zu den Ardeniern oder den Korok senden, nach Herzenslust Leute ausfragen und in dem riesenhaften Spiel-Universum umherfliegen, wie es mir gefällt. Mit jedem Gespräch erfahre ich von neuen Zielorten. Ich betreibe per Sonde Landwirtschaft, Bergbau oder führe archäologische Ausgrabungen durch. Irgendwann bin ich gut genug gerüstet, um kleineren Schiffen Feuer unterm Gesäß zu machen – später kann ich dann auch größeren Pötten das Licht auspusten.

▲ *Ein Schiff wird untersucht*

▲ *Eine Sonde geht zur Arbeit*

▲ *Es geht los!!!*

Wen das Spielprinzip an "Elite" oder "Privateer" erinnert, der hat nicht ganz Unrecht. Aber **Nomad** von Papyrus ist doch mehr als ein bloßer Abklatsch. Den "Papyrianern", die vorher bereits mit "Indy Car Racing" geglänzt haben, ist mit "Nomad" ein Weltraum-Strategiespiel gelungen, das Spannung und Entspannung, Tempo und ruhiges Überlegen prima miteinander verbindet.

Klar, die Grafik ist nicht so atemberaubend wie etwa bei "Privateer". Alle Flugkörper im Raum werden durch ausgefüllte Polygone mit Lichtquellensimulation dargestellt. Die Animation ist auf diese Weise absolut flüssig, auch wenn ein Objekt den ganzen Bildschirm füllt. Das gibt gerade den Kampfszenen einen ordentlichen "Huch!"-Effekt. Die Planeten werden ebenso wie die Handelsgüter und die allerliebst gezeichneten und animierten Gesprächspartner als 256-Farben-Bitmaps dargestellt. Die Wesen, denen ich auf meinem Flug begegne, sind mit einer ungeheuren Liebe zum Detail gestaltet. Da sehen Angehörige der gleichen Rasse nicht etwa gleich aus! Von der unterschiedlichen Kleidung über verschiedene "Frisuren" bis hin zu älteren und jüngeren Individuen, von denen natürlich jedes seinen persönlichen Namen hat, reicht die Vielfalt. Meine besonderen Lieblinge sind übrigens die kunterbunten Katzenmädchen des Phelonesier-Matriarchats und die süßen Chanticleers mit ihren glockenhellen Singstimmen.

An Humor mangelt es den skurrilen Aliens nicht: Da empfiehlt man mir, ein bestimmtes Bier zu ertauschen, das bei den Ardeniern schrecklich beliebt sei – bloß als ich es dort anbiete, will man von dem "wertlosen Zeug" überhaupt nichts wis-

geschäfte

sen. Und wer sagt, daß Ardenier nicht fluchen können? Ein deftiges "Shartzblat!" wird, garniert mit einem Augenzwinkern, öfter mal ausgestoßen.

Einfach niiiedlich!

Bei jedem bewohnten Planeten der Allianz kann man sich über das "Com Net" Aufträge holen – es empfiehlt sich, solange es geht, nur Transportaufträge anzunehmen und so Werte anzusammeln, bevor man sich auf einen Kampfauftrag einläßt. Das Game läßt sich fast durchgängig mit der Maus steuern – nur in der Hektik einer Raumschlacht greift man besser zur Tastatur. Was die Spielerohren angeht, so bekommen diese bei "Nomad" wirklich was geboten.

ersums

Altec Hocker: geistige Wesen ohne materielle Interessen, gute Forscher

Phelonesier: stolze, oft arrogante Wesen mit katzenhaftem Charme

Chanticleer: streng logisch orientiert, verständigen sich durch Gesang

Ursor: urwüchsige Grobiane mit exzellenter Technologie

Es gibt keine dudelnde Hintergrundmusik, aber eine kurze, charakteristische Musiksequenz für jede einzelne Rasse, die jeweils bei einer Begegnung erklingt. Das ist etwa bei den Koroks eine bedrohlich-schwermütige, bei den Pahrumps eine lustig-beschwingte Weise. Jede Rasse hat ihre eigene Sprache – die Shaasa zischeln, die Pahrumps näseln und die Phelonesierinnen haben samtweiche Schmusestimmen. Zu der meisterhaft-ulkigen "Sprachausgabe" muß man den "Nomad"-Machern wirklich gratulieren. Wer auf den Sound verzichtet, kann das Game übrigens sogar auf einem 80286er Rechner spielen.

▲ *Abgeschossen und notgelandet – nächstes Mal paß' ich besser auf!*

"Nomad" vermag wirklich zu verzaubern – die ungeheure Vielfalt von Begegnungen, Tauschmöglichkeiten und unerforschten Planeten bietet Spielspaß für etliche durchwachte Nächte. Der einzige ärgerliche Kratzer im Lack: Spielstände lassen sich nicht bei laufender Aktion beliebig speichern und laden. Ich kann immer nur einen Spielstand abspeichern, und zum Laden eines alten Standes muß ich erst das Spiel verlassen und wieder neu starten. Hier hätte man sich vom Komfort moderner Adventures eine Scheibe abschneiden können. Wegen dieses Schnitzers gibt's auch – leider! – keinen Hitstern. Weil "Nomad" aber dennoch so unverschämt viel Spielspaß für relativ wenig Geld bietet, gebe ich die gute Punktwertung ohne eine Spur von schlechtem Gewissen.

Urteil: 10 GUT

Grafik:	10
Sound:	11
Ablauf:	9
Atmosphäre:	12
Preis/Leistung:	11

Ein guter Kauf – aber Vorsicht: das Ding kann süchtig machen

Hey Boß, ich brauch mehr Geld!

SOFTWARE MANAGER

Amiga (1 MB RAM), **Preis stand noch nicht fest**, geplant für: **PC**, Hersteller: **Kaiko**, Muster von: **Hersteller**.

In jedem Spieler schlummert der Wunsch, selbst einmal eine Softwarefirma zu besitzen, Spielkonzepte einzukaufen, in Arbeit zu geben und dann an den Mann/die Frau zu bringen. KAIKO macht diesen Traum zumindest zum Teil wahr.

Management-Simulationen gibt es wie Sand am Meer. Doch immer wieder gelingt es findigen Programmierern und Autoren, neue Inhalte zu finden. Nach einem Programm wie dem **Software Manager** suchte man bisher vergebens – wenigstens, was die Grundidee angeht.

Ziel des Spiels ist es, die Marktführung in allen Ländern der Erde zu erreichen. Einer bis vier Spieler wählen sich zu diesem Zweck ein Firmenlogo aus und sitzen kurze Zeit später in ihrem dickgepolsterten Bürostuhl. Nun wird zunächst ein Konzept gekauft, wobei vier Genres zur Auswahl stehen: Simulation, Strategie, Adventure und Rollenspiel. Anschließend wird die Fachpresse gewälzt, in der man oft Namen von Programmierern, Grafikern usw. findet. Diese klickt man an und geht anschließend in das Notebook, wo man nun Adresse und Telefonnummer des Betreffenden findet.

▲ Die Pet Shop Boys beim Proben?

▲ So ordentlich sieht's auf unseren Schreibtischen nicht aus

Durch die Wahl der richtigen Worte kann man Personal anwerben; natürlich spielt auch die Summe, die man anbietet, eine Rolle. Den guten Mann oder die Frau setzt man dann prompt an das Spielkonzept (das von der hausinternen Testabteilung zunächst verrissen wird).

Wundert Euch nicht, wenn der nach unten gerichtete Wertungsdaumen (gab es da nicht irgendeine TV-Zeitschrift?) nicht sofort nach oben schnellt, sobald eine(r) an der Software werkelt – schließlich seid Ihr noch nicht so bekannt. Je länger man den Mitarbeitern Zeit für ein Projekt gibt und je mehr Geld man investiert, desto besser wird das Teil werden.

▲ Test the Worst

Ist die Produktion beendet, sollte man den Leuten wieder etwas zu tun geben, gleichzeitig aber über Werbeagenturen Anzeigen schalten und einen Vertrieb für das fertige Game finden (auf die Genres achten!). Ein Testmuster zur Zeitschrift geschickt, und schon rollt der Rubel – oder auch nicht, denn je nach Verpackung, Inhalt und Verkaufspreis kann der Schuß auch nach hinten losgehen.

Man sollte immer wieder einen Blick in die Zeitschriften werfen, denn hier findet man oft genug neue Leute, die einem beim beruflichen Aufstieg helfen können. Auch bei der Konkurrenz sollte man zwischendurch mal abwerben.

Was mich bei Software Manager wirklich stört, sind die ständigen Wiederholungen der Texte bei den Telefonaten. Auch sonst ist es immer derselbe Kreislauf. O.k., es gibt mal Zwischenfälle, und oft genug ist kein Geld mehr da (Spielende!), doch das rechtfertigt noch keinen Hitstern.

Es gibt etwas Animation, ansonsten aber starre Bilder und das übliche Icon-Klicken mit der Maus. Allein macht das Game auch lange nicht soviel Spaß wie mit mehreren Freunden, so daß eine Spielmöglichkeit via Modem wünschenswert wäre. Die gibt's aber offensichtlich nicht, so daß sich alle Mitspieler gemeinsam vor einen Rechner hocken müssen.

Ab und zu ertönt auch Musik, auf die man aber hätte verzichten können. Nicht, weil sie schlecht ist, sondern weil man sie einfach nicht braucht. Im Vergleich zu *Pizza Connection* von *Software 2000* schneidet **Software Manager** etwas schlechter ab. Die Idee ist neu, die Ausführung weniger innovativ. Dennoch kommt ein "Gut" dabei heraus – unter der Voraussetzung, daß mehr als ein Spieler beteiligt ist. Spielt man allein, dann ist die Note schlechter.

▲ Da kriegen wir nicht mal den Daumen hoch

GUT

Urteil: 9

Grafik:	8
Sound:	7
Ablauf:	9
Anleitung:	9
Realitätsnähe:	10

Gelungener Beitrag zum Thema "Software-Häuser outen sich"

Heiße Reifen!

Schnell, knackig, realistisch – drei Ansprüche, die man an eine Rennsimulation stellen darf. Hier werden sie erfüllt.

TOP GEAR 2

Super NES, **119 DM**, Hersteller: **Kemco**, Japan, Muster von: **Die Cassette**.

Super-NES-Besitzer dürfen sich freuen, denn mit **Top Gear** von Kemco können sie ein weiteres duftes Autorennspiel bekommen. 19 Computergegner, 16 Länder, 64 Städte und ein Zweispielermodus, bei dem der Bildschirm geteilt ist, Sprünge bei Bodenunebenheiten und an Hügeln, das sind nur einige der (zum Teil bekannten) Features.

Die Nacht-, Nebel-, Regen- und Schneefahrt überzeugt, doch bis dahin ist es ein buchstäblich langer Weg. Der Schwierigkeitsgrad ist vergleichsweise hoch, und bis man die Kröten für stärkere Motoren gesammelt hat, kann schon einige Zeit vergehen. Immerhin muß man sich einen Spitzenplatz erkämpfen, und das ist nicht einfach.

▲ *Nitro im Vergaser*

Den auf der Verpackung erwähnten "Nitroschub", der den eigenen Wagen auf 200 Meilen hochpusht (doppelt so schnell wie *Top Gear 1*), kenne ich noch aus *Chase H.Q.* (möglichst in der Mitte fahren, dann kann man zwischendurch Extra-Schübe aufsammeln). Und auch sonst wurde eigentlich wenig Innovatives, dafür aber viel Altbewährtes integriert.

Interessanter Aspekt am Rande: Die Tachoanzeige ist sowohl in Meilen als auch in Kilometern pro Stunde möglich, allerdings scheint die Umrechnung nicht ganz zu klappen – ich dachte immer, km/h ergäbe eine höhere Zahl als mph, und nicht umgekehrt.

▲ *Fahr und hüpf*

Immerhin weiß das Game grafisch und vor allem steuerungstechnisch zu überzeugen. Der Sound inklusive Begleitmusik sollte beim Spielen ruhig aufgedreht werden, kommt echt gut. Hitstern nein, weil's nix Neues ist. Kaufempfehlung ja, sogar sehr!

Urteil: 10 – WOW!

Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	9
Dauerspaß:	10
Realitätsnähe:	9

Baansaaiiiiii, jetzt kommt der Nitroschub!

Star-Rummel

Was für eine Freude: Megastar Alex X. Pose kommt mit seinen Mannen zu einem Gig in unser kleines verschlafenes Kaff. Da gehen die Ohren eines echten Fans natürlich auf 180. Aber es kommt noch besser. Der lokale Radiosender vergibt Backstage-Tickets. Wäre doch gelacht, wenn man die nicht irgendwie schnappen könnte.

BACKSTAGE

PC, **kostenlos**, Hersteller: **Art Departement**, Bezugsquelle: **Kennwort "BACKSTAGE"**, Postfach 101905, 74719 Bochum.

Art Department schlägt wieder zu. Längst sind sie in der PC-Spieler-Gemeinde bekannt durch kleine, aber feine Games, die vor allem den Vorteil haben, daß man sie gratis kriegt. Das Game **Backstage** stellt eigentlich eine Werbebotschaft des Live-Club dar – deshalb taucht der Name in dem Spiel an mehreren Stellen auf. Das soll uns jedoch nicht stören, denn einer geschenkten Diskette schaut man ja nicht auf die Sektoren.

Der Spieler übernimmt die Rolle des begeisterten Rockfans, der soeben im Radio von dem bevorstehenden Konzertereignis hört. Der Sender vergibt einen Backstagepaß und ein Abendessen mit dem Traumstar. Alles, was der junge Held erledigen muß, um an den Gewinn zu kommen, ist die Beantwortung dreier Fragen.

Obwohl man davon ausgehen sollte, daß ein echter Fan auch so weiß, wie die letzte LP des rockenden Abgotts heißt, ist doch noch eine Menge Lauferei an die Beantwortung der Fragen geknüpft. Recherchen über Rockstars beginnt man am besten im lokalen Plattenladen. Die Verkäufer sind jedoch rechte Dumpfbacken. Von Tuten und Blasen haben die keine Ahnung, und Alex X. Pose kennen sie überhaupt nicht. Ansonsten achten sie besorgt darauf, daß niemand den heiligen Platten zu nahe kommt.

▲ *Wir suchen ganz locker den heiligen Rocker*

Auch die Aufgabe, ein Musikvideo zu besorgen, erweist sich als sehr schwer, weil die Verkäufer der Videoabteilung im Kaufhaus auf Nimmerwiedersehen in die Mittagspause verschwunden sind. Gerade als der Held aufstecken will, trifft er einen Bekannten, der ihm vom Live-Club und dessen absolutem Durchblick in Sachen Musik und Video vorschwärmt. Natürlich wird der Held Mitglied, und von nun an geht alles gleich viel leichter. Trotzdem ist noch eine ganze Menge Lauferei vonnöten, bis man endlich das begehrte Stück Papier in den Händen hält und mit Alex einen Whopper verdrücken kann. Backstage ist ein horizontal scrollendes Adventure. Der Held bewegt sich durch verschiedene Lokationen und ist wahlweise zu Fuß, mit dem Auto oder mit der U-Bahn unterwegs. Die Grafiken erscheinen durchgängig in 256 Farben und sind nett gezeichnet. Alles ist schön groß und prima zu erkennen. Die Rätsel hat man nicht allzu schwer gemacht und eigentlich sollten auch Ungeübte das Teil in einem Wochenende durchspielen können.

Urteil: 10 – GUT

Grafik:	9
Sound:	9
Ablauf:	9
Preis/Leistung:	12
Steuerung:	9

Nicht das tollste Spiel von Art Department, aber was will man bei dem "Preis" erwarten?

Rein in die Bindung, raus auf den Schnee: Wer bei tiefsten Temperaturen zu olympischen Ehren kommen will, muß sich warm anziehen!

Wo der Lillehammer hängt

Alle Jahre wieder: Kaum steht ein olympisches Großereignis ins Haus, verwöhnen uns die Softwareproduzenten mit der gepixelten Fassung der allerliebsten Sportarten. Früher, ja früher gingen solche Spiele glatt in Serie, konnten wir es kaum erwarten, bis *Epyx* wieder einen neuen "XXX-Games"-Teil auf den Markt schleuderte.

Doch irgendwann ist halt alles mal ausgereizt. Der beste Beleg dafür: Im Endstadium ihres Schaffens beehrte uns Epyx gar mit Baumstammrollen im Wasser – Schwachsinn hoch drei war angesagt. Doch ausgerechnet **U.S. Gold**, der damalige Verleger der Epyx-Serie, haut wieder in die alte Kerbe. Unter eigenem Label besinnt man sich nun wieder auf das Wesentliche und möchte der Konkurrenz zeigen, wo in diesem Jahr der Lille-Hammer hängt.

Wintersport ist nämlich angesagt, destowegen das nette Programm natürlich auch gleich **Winter Olympics** getauft wurde. Und nicht nur der Name ist hausbacken, auch die Disziplinen sind einer alten Gruft entstiegen und wurden für die Neunziger schlicht aufgewärmt. Weder der Abfahrtslauf noch das Bobfahren, der Biathlon, der Eisschnellauf oder das Skispringen können nämlich von sich behaupten, zum allerersten Mal auf einem Rechner zu erscheinen. Alles schon mal dagewesen – aber vielleicht schlechter? Also meckern wir nicht übers Recycling, sondern widmen uns der Technik. Bei der Ski-Abfahrt (wahlweise auch als Slalom spielbar) gibt's einen Zoom à la *Out Run*. Der wurde ordentlich programmiert, macht die Disziplin aber nicht interessanter. In den knapp zwei Minuten der Schußfahrt tut sich nämlich so viel wie bei einem Seniorenabend. Nichts gegen Senioren, aber das schnöde Hin- und Herschlenkern der Skier alle 15 Sekunden pumpt beileibe kein Adrenalin durch die Adern.

Mehr Action bietet da schon das Bobfahren. Die Vektor-Grafik-Routine ist wohl bei *Hard Drivin'* abgeguckt worden, tut aber wacker ihre Dienste. Beim Run durch den Eiskanal muß man echt die Ohren anlegen und höllisch auf die Steuerung achten, sonst heißt es "Ready for Take-Off". Außerdem wird der Stick vorher noch gut geschüttelt (nicht gerührt), um den Bob anzuschieben und die Besatzung hineinklettern zu lassen. Auch das erfordert gutes Timing!

Noch weit extremeren Schüttelfrost holt man sich beim Biathlon. Diese Disziplin wird jeweils zwischen den anderen Sport-Events eingeschoben, weil man auf den drei Laufstrecken unglaublich lange die Cursortasten im Links-Rechts-Wechsel bearbeiten muß. Würde man das am Stück spielen, flögen einem glatt die Tastaturkappen um die Ohren oder der Stick vom Tisch. Einzige echte Abwechslung: Die Schießeinlagen, bei denen ein zittriger Zoom-Cursor das Anpeilen der Zielplättchen so schwierig macht wie im richtigen Biathlon-Leben – gut gelöst!

Nach diesem Gewaltakt freut man sich doch glatt über das erholsame Skispringen. Mit dem Feuerknopf geht's bergab und los von der Schanze; für die Landung wird einfach noch mal Feuer gedrückt. Dazwischen reicht es, die Skier geradeaus zu stellen – gähn!

Und schon sind wir beim letzten Ereignis: dem Eisschnellauf. Im großen Rund der Eisbahn muß man darauf achten, daß der Skater schön im Takt fährt und die Kurven ordentlich nimmt. Wildes Stickzucken bringt also nichts, sondern nur das feine Ausreizen der Technik. Dafür bekommt diese Disziplin auch einen positiven Gummipunkt.

Aber sonst? Zu durchwachsen sind die Disziplinen trotz guter Programmierung, zu gering die Variationen. Wenn schon Olympia, dann bitte komplett und kein Appetizer zum Aufwärmen. Das tut ein Glühwein nämlich auch – aber billiger.

◀ *Schweißtreibend: Medaillenjagd auf glatten Brettern*

▲ *Aufs Korn genommen: die Schieß-Sektion beim Biathlon*

WINTER OLYMPICS

PC (386SX/25, VGA, Joystick empfohlen, unterst. SoundBlaster, AdLib, Pro Audio Spectrum, Roland), **ca. 100 DM**, geplant für: **Amiga, CD-ROM**, Hersteller: **U.S. Gold**, England, Muster von: **Selling Points.**

Urteil: 7 – ANNEHMBAR

Grafik:	8
Sound:	8
Ablauf:	6
Dauerspaß:	5
Realitätsnähe:	8

Ein Aufguß aus Olympia-Extrakt – nichts Weltbewegendes

GOOF TROOP

Super NES, 129,95 DM, Hersteller: **Capcom**, USA, Muster von: **Nintendo of Europe**.

GOOFY AHOI

Disneys einziger Superheld mit Schlappohren lehrt Piraten das Grausen. Wo? Im folgenden Spiel natürlich.

Capcom hat für einen bis zwei Spieler mit **Goof Troop** ein sehr unterhaltsames Jump'n'Run auf den Spielemarkt gebracht, das sich wohltuend von anderen Otto-Normal-hüpf-Spielchen abhebt.

Eigentlich war es ein Tag wie jeder andere, und er hat sogar verheißungsvoll begonnen: PJ und Pete wollten unbedingt mit Goofy und Max auf hoher See angeln. Gesagt, getan: das Wetter ist gut, und auch die Fische scheinen beißwillig zu sein. Doch dann naht mit einem riesigen Schoner das Unheil in Gestalt von Piraten. Die machen kurzen Prozeß und entführen kurzerhand PJ und Pete. Nun ist guter Rat teuer. Doch mutig, wie die beiden nun mal sind, machen sich Goofy und Max auf, den Piraten auf Spoonerville Island auf die Finger zu klopfen. Die Führung übernehmt natürlich Ihr! Je nachdem, wo Ihr Euch gerade befindet, könnt Ihr die Piraten mit gezielten Stein- oder Rumfaßwürfen aus dem Weg räumen. Habt Ihr die Piratengegner entfernt, müßt Ihr die Geheimnisse diverser Rätselräume lösen, die Oberpirat Keelhaul Pete auf der ganzen Insel verstreut hat.

Aber für Leute mit Eurem Köpfchen ist das ja alles kein Problem: Kickt die Blöcke in der richtigen Reihenfolge an die richtigen Plätze, und schon erwarten Euch Spezialschlüssel, die weitere Pforten oder Durchgänge öffnen. Unterwegs könnt Ihr kräftig Kirschen, Bananen oder verschiedenfarbige Diamanten einsammeln, die Eurer Lebensenergie durchaus zuträglich sind. Ansonsten sind Spezialwerkzeuge wie Seilwerfer, Kerzen, Schaufeln und andere sehr hilfreich.

Erst im Zweispielermodus erreicht das Game wirkliche Klasse und einen langanhaltenden Spielspaß. Ihr könnt es aber auch allein spielen. Doch warum dem besten Freund(in) nicht auch mal was gönnen? Mein Tip: Daumen hoch.

◄ *Piraten hauen macht zu zweit viel mehr Spaß*

Urteil: 10 GUT

Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	10
Aufmachung:	10
Dauerspaß:	10

Zu zweit fetzt Goof Troop so richtig ab.

WORLD CUP SOCCER

Game Gear, 89,95 DM, Hersteller: **Tengen/Domark**, England, Muster von: **Sega Deutschland**.

Der Ball ist rund

Der Ball ist rund, und ein Spiel dauert 90 Minuten. Aber diese geistigen Durchläufer können wir uns sparen und statt dessen lieber eine Runde Soccer auf dem Game Gear "soccern".

Es nennt sich World Cup Soccer, das neue Modul von Tengen/Domark, und es bringt der Männer Lieblingssport auf LCD-Bildschirm – nein, nicht was Ihr denkt, die Rede ist von Fußball! **World Cup Soccer** ist ein Weltmeisterschaftswettbewerb für einen Spieler. Nach dem Start sucht man seine Lieblingsmannschaft aus insgesamt 24 Teams heraus und stellt seine eigene Truppe aus jeweils 15 vorhandenen Spielern zusammen. Es gibt noch Stärkepunkte zu vergeben, die man je nach Aufstellung für Sturm, Abwehr oder Mittelfeld einsetzen kann. Die ausgesuchte Elf wird dann entweder in Trainingsspiele oder direkt in den Weltcup geschickt. Alle anderen Mannschaften werden vom Game Gear übernommen.

▲ *Sepp Herberger wäre begeistert*

Bisher war man auf den Konsolen – also auch dem Game Gear – beim Fußball nicht allzuviel Gutes gewohnt, was Grafik und Gameplay angeht. Doch beim World Cup Soccer haben die Programmierer wirklich gute Arbeit geleistet. Man sieht das Spiel aus Tribünensicht, aber immer nur einen Teil des Spielfelds. Die Richtung, in die gespielt werden soll, wird mit den Richtungstasten angewählt, geschossen wird mit der Taste <1>. Der aktuelle Spieler ist immer der im Mittelpunkt des Geschehens; das betrifft die eigene und die gegnerische Mannschaft. Das Spiel selbst ist flüssig und macht trotz der eingeschränkten Möglichkeiten Spaß. Die Abgaben und die Pässe sind grafisch gut gelungen, es gibt Abstöße, Ausbälle, Ecken, kurzum alles, was zu einem guten Fußballspiel gehört. Alles in allem ist World Cup Soccer empfehlenswert. Und obwohl die kleinen "Baby-Konsolen" sonst nicht so mein Fall sind, das Game könnte schon mal langweilige Besprechungen interessanter machen – sofern der Chef-Red. mitspielt...

Urteil: 10 GUT

Grafik:	9
Sound:	6
Ablauf:	10
Dauerspaß:	10
Steuerung:	10

Eine gelungene Sportumsetzung

Endlich ist es da!! Das erste Spiel für Ataris Jaguar liegt dem Grundgerät bei. Mit schattierter 3D-Vektorgrafik versucht Atari, die Freaks zu begeistern und die Konkurrenz alt aussehen zu lassen.

Morph - Morph, Hurra!

The Galactic War has begun..." – Storymäßig bietet Cybermorph wirklich nichts Neues. Die Aufgabe des Spielers ist es wieder einmal, das Universum von einer bösen Macht

CYBERMORPH

Atari Jaguar, Hersteller: **Attention to Detail**, USA, Muster von: **Hersteller**.

(hier das Pernitia-Empire) zu befreien und den Frieden wiederherzustellen. Um das zu erreichen, muß in insgesamt fünf Galaxien mit jeweils acht Planeten, sprich Levels, eine bestimmte Anzahl von sogenannten PODs aufgesammelt werden, woran man durch eine nicht gerade kleine Gegnerschaft (u.a. X-Wing-ähnliche Gleiter, Energiefelder, Kamikaze-Jäger, Bodenschußanlagen etc.) gehindert werden soll.

Um den Gegnern etwas entgegenzusetzen, ist das eigene Raumschiff mit speziellen Flugfähigkeiten ausgestattet. Wie selten zuvor kann man hier z.B. mit hoher Geschwindigkeit über den Boden gleiten – sogar rückwärts! Andererseits ist es auch möglich, sich in die Luft zu erheben, um dem Pernitia-Empire ordentlich einzuheizen, wobei ein Fadenkreuz zur besseren Treffsicherheit über die Zwölfertastatur des voluminösen 17-Knöpfe-Joypads hinzugeschaltet werden kann.

Über die Tastatur aktiviert man mit Hilfe von Overlays, die Cybermorph beiliegen, auch die zahlreichen Extrawaffen des Spiels, beispielsweise Smart-Bombs, Minen, Drei-Wege-Schüsse usw. Weiterhin gibt Euch Skylar, ein "holographischer" eingebauter Co-Pilot, durch Sprachausgabe Informationen und läßt dumme Kommentare los. Natürlich fehlen auch "gewöhnliche" Bonusgegenstände wie Power-Ups nicht.

Man flitzt also in dieser wirklich tollen und vor allem schnellen Grafik über die Planeten, wobei das Zockerauge in späteren Stufen von vielfältigen Spieldetails überrascht wird, die reine Actiongames wie z.B. Starfox (SNES) oder Silpheed (Mega CD) schon ein bißchen schlechter aussehen lassen.

▲ Der Skylar (Sinead o' Connor) hat Frisurprobleme

Extra, extra!

Es ist möglich, Teleporter zu benutzen, die in normalerweise unerreichbare Täler führen, es gibt allesverschlingende Bäume, die den Boden mit schwarzer Farbe überziehen, was in Verbindung mit der Farbenvielfalt des Games zu einem tollen Effekt führt. Kraftgeneratoren und Radar- bzw. Störsender (die Euren Radarscreen außer Kraft setzen) müssen ebenfalls aufgespürt und zerstört werden. Der Spielumfang bietet genügend Stoff für ein paar Wochen.

Nur in bezug auf Endgegner hat ATD ein wenig bei der Konkurrenz geklaut, besonders Starfox läßt an dieser Stelle grüßen. Doch das kann man aufgrund der anderen Spielelemente verschmerzen. Auch die Spielbarkeit steht keineswegs zurück, Die logisch-komfortable Steuerung trägt sicher ihren Teil zum guten Eindruck bei, den dieser Jaguar-Erstling hinterläßt. Allerdings muß man sich erst an das anfangs recht klobig erscheinende Joypad gewöhnen. Technisch und spielerisch bietet Cybermorph kleine Sensationen, und überraschenderweise kommen Musik- und Soundeffekte nicht übers Durchschnittsniveau hinaus. Da das Spiel aber schlicht und einfach großen Spaß macht, halten wir es trotzdem für empfehlenswert. Das Potential des Jaguar wird freilich nur leicht angedeutet; die Katze hat noch viel mehr zu bieten. Comanche z.B. kann in technischer Hinsicht Cybermorph durchaus Paroli bieten, doch ein Jaguar ist hardwaremäßig klar besser als ein 486DX2/66 (ich hör' jetzt schon die PC-User schreien...). So bezieht sich auch die Wertung auf das 64-Bit-Niveau. Selbst in dieser Beziehung ist sie zumindest in technischer Hinsicht noch zu hoch gegriffen, da 64 Bit zur Zeit noch unausgelotete Möglichkeiten bieten, die durch CD-ROM (bald auch für den Jaguar) noch höhere Dimensionen erreichen können.

▲ Berge, wie sie keiner kennt

Abschließend wäre zu bemerken, daß Cybermorph zwar kein Kaufgrund für den Jaguar ist, aber immerhin ein guter Anfang. Der zweite Teil namens "Cybermorph II – Battlemorph" ist derzeit schon in Arbeit, man darf gespannt sein. ■

Bernd Quermann/Martin Lethaus

▲ Wir knattern durchs Vektor-Wäldchen

Urteil: 9 GUT

Grafik:	9
Sound:	6
Ablauf:	10
Dauerspaß:	10
Steuerung:	10

Doch noch gelungenes Softwaredebüt für Ataris High-End-Konsole

MAXIMALER OVERKILL

COMANCHE: OVER THE EDGE

PC (386DX/25, 4 MB RAM, VGA, Comanche installiert; unterst. SoundBlaster, AdLib, Roland), **ca. 70 DM**, Hersteller: **NovaLogic**, USA, Muster von: Softgold.

Jetzt kommt's knüppeldick: Für den Kampf-Flugi Comanche werden 40 neue Missionen aufgelegt – in einem Package!

Das nenne ich Support: Während andere Hersteller großspurig neue Missiondisks für ihre Programme ankündigen, bei denen nach zehn Einsätzen Ende im Gelände ist, powert NovaLogic gleich mit 40 neuen Missionen in einem Package. Und damit sich die Geldausgabe auch richtig lohnt, gibt's als Extra-Goodie gleich noch ein Programm-Update. Das sorgt nach der Installation dafür, daß das Gelände in großer Entfernung leicht verschwommen dargestellt wird, damit man die Distanz besser einschätzen kann. Außerdem gibt es nun Wasserspiegelungen im animierten (!) Meer, wabernden Nebel sowie neue Varianten der Flugsteuerung.

So ist die automatische Höhenstabilisierung zwecks besserem Realismus abschaltbar, und die glücklichen Besitzer eines Thrustmaster samt Fußpedalen können nun den Rotor auch getrennt von den Flügeln steuern. Das geht zwar auch mit Tastatur, ist aber nur den Cracks zu empfehlen, die schon seit Jahren im Zehn-Finger-System blind schreiben können.

Die Missionen von Over the Edge sind in vier verschiedene Campaigns aufgeteilt. Anders jedoch als bei der ersten Missiondisk können fast alle Missionen innerhalb einer Campaign frei gespielt werden. Über Ziele und Inhalte der Missionen könnte man ganze Bücher schreiben, deshalb nur soviel: Als neue Gegner sind Luftkissen- und Raketenschnellboote hinzugekommen, die vom Boden aus für Feuerwerk sorgen. In der Luft gibt's nur eine Neuerung, nämlich einen feuerspeienden Hughes-500MD-Helikopter.

Das sollte locker, für wochenlangen Spielspaß genügen – bis daß die nächste Missiondisk erscheint!

▲ Zum Warmwerden: Ein feindliches Camp wird plattgemacht

ASM Urteil: 10 GUT

Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	10
Dauerspaß:	10
Preis/Leistung:	11

Over the Edge: Der maximale Overkill für Flugi-Fans

Anti-Alien-Kampagne

HALLOWEEN HARRY

PC (286, VGA; unterst. SoundBlaster, Joystick), Registrierung: **59 DM**, Hersteller: **Apogee**, USA, Muster von: **CDV**.

Mit **Halloween Harry** von SubZero Software und Interactive Binary Illusions nahm die Shareware-Spieleschmiede Apogee ihr erstes echtes VGA-Jump'n'Run ins Programm. Die Rahmenhandlung des Action-Spektakels fällt aber eher spärlich aus: Böse Außerirdische fallen über die gute alte Erde her und versuchen, erst die Menschheit und dann die gesamte Galaxis zu versklaven. Das kennen wir zur Genüge!

Allerdings bringt Euch ein schön gestalteter Vorspann die Handlung so nahe, daß das abgenutzte Thema kaum noch stört. In Wing-Commander-Manier läuft die Einsatzbesprechung ab, danach darf man gleich loslegen und den bösen Aliens zeigen, wer hier der wahre Terminator ist.

Harry hat die Aufgabe, ganz normale Menschen, die von den Aliens gekidnappt wurden, zu befreien und sie davor zu bewahren, in willenlose Monster verwandelt zu werden. Dabei begegnen ihm allerlei Ungeheuer, schleimige Kriechtiere, fledermausähnliche Flugechsen und eine Menge bereits zu Monstern umfunktionierte Otto-Normalverbraucher. Außerdem gibt's viele Schalter, Barrieren und Geheimgänge sowie eine ganze Reihe von Waffen, die man sich an Automaten "ziehen" kann. Dazu braucht man aber Münzen, und die kassiert man beim Erledigen von Aliens (jeweils einen Fünfer).

Etwas einfacher wird das Abenteuer durch den Rückenaufsatz, den unser lieber Harry immer mit sich herumschleppt. Hat man den vollgetankt, dient er gleichzeitig als Energiequelle für den Flammenwerfer und als Fluggerät. Wie bei Apogee üblich, besteht die Shareversion nur aus einer Episode des Spiels. Laßt Euch registrieren, und schon könnt Ihr Euch in drei weiteren Missionen bewähren.

Alles in allem ist Halloween Harry die Registrierung wert. Besonders die tolle Musik, die SoundBlaster-Besitzer verwöhnt, die gute Anleitung sowie der günstige Preis sprechen für das Game. ■

Marco Gremmel/sma

Urteil: 9 — GUT

Grafik:	9
Sound:	10
Ablauf:	8
Anleitung:	10
Preis/Leistung:	10

Klasse! Endlich ein Apogee-Spiel in 256 Farben

▼ *Die Intro ist das Beste am auch sonst gelungenen Spiel*

Scheibenweise Schnupperpreise

DUKE NUKEM II, DOOM, BLAKE STONE, EPIC PINBALL

PC-CD-ROM (386, VGA; unterst. alle gängigen Soundkarten, Joystick), **ca. 10 – 15 DM**, Hersteller: **CDV**, 76137 Karlsruhe, Muster von: **Hersteller**.

Nicht nur der Ball ist rund, die CD ist es auch. Bei CDV dreht sie sich im Dienste knackiger Shareware, und das zu Knusper-Preisen.

Vier neue Sammlungen edler Shareware auf CD, und das zu taschengeldfreundlichen Preisen – was will der Kunde mehr? Jeder Silberling bietet eine beachtliche Zahl von Programmen in netter Menüführung, dazu je einen Top-Hit, der der jeweiligen Sammlung als Namensgeber dient.

Deshalb heißt die erste CD auch gleich **Duke Nukem II**. Als Highlight gibt's nämlich die Shareware-Fassung des actionreichen, super aufgemachten Baller-Jump'n'Runs. Daneben herrscht aber die große, gähnende Leere, denn die mitgelieferten 50 anderen Shareversionen haben schon Gruft-Garantie (1990 oder früher) und dienen nur als Rillen-Vergrößerer.

Ähnlich schauderig geht es auf der **Doom**-Disk zu. Nicht genug damit, daß die meisten Games erst auf die Festplatte kopiert und entpackt werden müssen, zusätzlich sind 85 Prozent der 50 Zusatzgames wiederum flachbrüstige Füller. Immerhin: Ein paar Mini-Perlen sind dabei. Außerdem gehört Doom zum besten, was die 3D-Ballerszene zu bieten hat.

▲ *Versilberte Shareware*

Weniger Gemecker zieht sich da schon **Blake Stone** zu. Außer diesem 3D-Killer-Spiel tummeln sich ein paar nette Brettspiel-Umsetzungen und ein halbfertiges Skatprogramm auf der CD. Der Rest ist aber für die Tonne.

Ein richtiges Lob gilt der Sammlung mit dem Flaggschiff namens **Epic Pinball**. Die CD ist mit 9,90 DM nicht nur die billigste im Reigen, sondern bietet auch unter Qualitätsaspekten viel Klasse statt Masse. Zwar gibt's als Goodies diesmal nur neun weitere Games, doch darunter befinden sich Klassiker wie das Jump'n'Run *Jill of the Jungle*, das Actionspiel *Overkill* und die brandheiße Mega-Ballerei *Zone 66*. Gerade Zone 66 brilliert durch hervorragende Grafik und programmiertechnische Feinheiten, so daß das Spiel fast noch besser als der Aufmacher ist. Die Scheibe hat es in sich!

Für die anderen Silberlinge gilt: Nicht immer das Gelbe von Ei, aber für fuffzehn Märker kein rausgeschmissenes Geld. Obwohl: Einzelne Schnupperversionen auf Disk kommen immer noch billiger.

Secret Service

Hint Hunt

Gespielt – gelöst

Hey, sind wir wieder aktuell! Das Journeyman Project wurde ohne Zuhilfenahme einer zusätzlichen Zeitmaschine instant durchgespielt. Die Cheatliste zur Megaknallerei DOOM dürfte den Kill'n'Run-Freunden viel Freude bereiten. Ach ja, da wir in dieser Ausgabe auch endlich die Lösung von Sam & Max bringen, braucht mich niemand mehr per Telefon zu fragen, ob er das machen soll (hundertmal am Tag ist genug!). Ansonsten: Schreibt mir ruhig mal wieder!

Agent 08/15

● The Journeyman Project

Hi Folks! Es ist irgendwann spät in der Zukunft. Der Weltfrieden ist beinahe realisiert, und durch die Zeitreise haben sich neue Möglichkeiten eröffnet. Zum Schutz vor Manipulation der Vergangenheit wurde der Temporal Protectorate erfunden, bei dem man als Agent 05 seine Brötchen verdient.

Im Apartment:

Um 6.20 Uhr klingelt der Wecker. Also raus aus den Federn, Brille aufgesetzt, und ab geht's. Vom Tisch nehmt Ihr Euch die Reisekarte. Setzt Ihr Euch im Wohnzimmer auf die Liegestühle, erfahrt Ihr, was es in Zukunft zur Unterhaltung geben wird – sehr sehens- und hörenswert.

Dann verlaßt Ihr die Wohnung. Der Aufzug fährt Euch in den ersten Stock, und Ihr benutzt den Transporter (Karte einlegen und Temporal Security Annex anwählen).

TSA:

Raus aus dem Transporter und zuerst die Tür öffnen. Weil Ihr zu spät gekommen seid, solltet Ihr Euch erst mal dem Raum zur Linken zuwenden. Dort gibt es einige nette Filmchen über Zeitreisen, die Ihr Euch ansehen solltet.

Plötzlich geht der Alarm los. Der Zeitriß ist entdeckt worden. Also beginnt Ihr mit der Prozedur aus dem dritten Film. Ihr geht in den Ausstattungsraum, nehmt Euch beide Biochips und den Journeyman Key. Nun begebt Euch in den Suit-Computer und aktiviert ihn. So ausgestattet, könnt Ihr die Zeitmaschine betreten und ein paar Millionen Jährchen in der Zeit zurückreisen.

Ca. 200 Mio. Jahre früher:

Keine besonderen Rätsel. Umdrehen, den Gang entlanglaufen, bis Ihr zu einem Zeichen an der Wand kommt. Darauf drückt Ihr und öffnet das Schloß, das nun erscheint, mit dem Journeyman Key. Entnehmt die CD und aktiviert den Rückruf.

TSA:

Wenn Ihr die CD im Computerraum in das dafür vorgesehene Laufwerk steckt, bekommt Ihr genug Anhaltspunkte, wohin Ihr reisen könntet. Geht wieder zu PEGASUS (der Zeitmaschine), und wählt diesmal den Mars als Reiseziel.

Mars:

Wenn Ihr den Gang entlanglauft, kreuzt ein Roboter Euren Weg. Da Ihr gerade nichts Besseres zu tun habt, lauft Ihr ihm hinterher. So kommt Ihr an eine Bahnstation. Wenn Ihr einsteigt, könnt Ihr Euch aus dem hinteren Teil des Zugs eine Drahtschere und einen Schlüssel "leihen".

Zieht Ihr nun am Hebel, setzt sich der Zug in Bewegung. Verlaßt Ihr den Bahnhof, kommt Euch an einer Tür zum Shield-Generator der Roboter wieder entgegen. Er bittet Euch höflich, zur Seite zu gehen. Der Aufforderung solltet Ihr Folge leisten. Anschließend könnt Ihr den Shield-Generator gefahrlos betreten.

Auf der Plattform fahrt Ihr dann weiter runter. Mit dem Schlüssel öffnet Ihr die Tür und führt einen Test durch. Der Computer findet ein fremdes Objekt im Kartenschlitz, das untersucht werden sollte. Es handelt sich um eine Bombe!

Führt einen Data Link ein und versucht, die Bombe manuell zu entschärfen, indem Ihr verschiedene Farbcodes ausprobiert. Irgendwann ist die Bombe tatsächlich entschärft. Nehmt sie und fahrt mit der Plattform wieder nach oben. Wenn Ihr wieder durch die Tür geht, könnt Ihr links eine Gasmaske besorgen, die Ihr gleich aufsetzt. Nun läßt sich die Druckturbine betreten und aktivieren.

Ihr landet in einem futuristischen Dungeon. Tja, Automapping wäre jetzt nicht schlecht, aber Ihr habt ja auch den Mapping-Biochip, den Ihr aktiviert.

Nun lauft so lange durch die Gänge, bis Ihr zu einer Wand mit Loren kommt. Benutzt eine Lore als Aufzug (gab es so was nicht mal bei SQ3?) und springt im nächsten Raum ab. Tretet in eine Druckschleuse, und Ihr könnt sehen, wie sich der Roboter mit einer Rettungskapsel aus dem Staub macht.

Was nun? Ihr schnappt Euch eine eigene Kapsel: Nummer drei scheint ja noch frei zu sein. Also springt Ihr hinein und erlebt einen der aufregendsten Flüge durch die Canyons des Mars. Bald findet Ihr Euch im Weltraum wieder. Versucht, die feindliche Kapsel aufzuhalten! Oh wunderbares Multibranching; entweder holt Ihr den Vogel mit der Graviton-Kanone runter (sehr brutal!!), oder Ihr schwächt seine Energie bis knapp unter zehn Prozent; dann könnt Ihr ihn mit dem Traktorstrahl einfangen. Das gibt mehr Punkte, und außerdem bekommt Ihr dafür noch ein paar nützliche Biochips.

Nun könnt Ihr die Kapsel gefahrlos betreten, die Kopfplatte des mechanischen Freundes öffnen und Euch seine Biochips nehmen. Anschließend geht's ab nach Hause, von wo Ihr ohne weitere Umschweife zum WSC fliegt.

WSC:

Ihr werdet mit einem Giftpfeil begrüßt, den Ihr schnell rausziehen solltet. Hinter Euch befindet sich ein Stoff-Analysierer, den Ihr mit dem Pfeil füttern könnt. Rechts neben der Eingangstür steht ein weiterer Computer, der mit Eurer Hilfe ein Gegengift produziert; am Automaten direkt hinter Euch könnt Ihr es abholen. Dann ist es an der Zeit, den Raum endlich zu verlassen.

Durch den Trace-Biochip findet Ihr leicht den Weg, den der Roboter gegangen ist. Bald befindet Ihr Euch vor einer blauen Tür, die sogleich geöffnet wird. Drinnen seht Ihr einen bewaffneten Mann, der Euch aber anscheinend nicht bemerkt hat. Ihr könnt ihn mit Hilfe eines herausgerissenen Stromkabels brutzeln lassen (brutal) oder den Feuerlöschkasten mit der Drahtschere öffnen und einen Test durchführen. Letzteres wäre die friedlichere und punktekräftigere Art, das Problem zu lösen.

Vor Euch liegen die Überreste des Robotermenschen. Ihr öffnet seine Schädelplatte, nehmt seine Biochips und seine Waffe. Dann geht's wieder zurück. Viel Auswahl gibt es nicht mehr, also fliegt Ihr nach Norad VI.

Norad:

Gleich nach Eurer Ankunft bemerkt Ihr, daß Schlafgas ausströmt; also zieht Ihr Eure Gasmaske auf und öffnet die Tür. Ihr folgt einer Vorahnung, werft zuerst den Shield-Biochip an und verlaßt anschließend den Raum. Tatsächlich werdet Ihr von einem

wilden Roboter mit Dauerfeuer erwartet. Nach drei Schüssen haut der allerdings nach links ab.
Wenn Ihr den Raum betretet, in dem der Roboter sich befindet, seht Ihr, daß er gerade dabei ist, eine Atomrakete zu zünden. Weil Ihr kaum etwas Besseres tun könnt, erkundet Ihr die Gegend, bis Ihr abermals vor dem Raketenraum steht, der mittlerweile leer sein sollte. Die Sicherheitsabfrage beseitigt Ihr mit dem Retina-Biochip. Dann betretet Ihr den Raum.
Am Computer müßt Ihr mit dem Trackball (der umständlicherweise mit der Maus bedient wird) die jeweils aktive Raketenstation deaktivieren, bis keine mehr übrig ist. Dann begebt Ihr Euch in den Raum mit dem Greifzangencomputer und seht aus dem Fenster. Der Roboter kommt an und versucht, die Scheibe einzuschlagen. Schnell aktiviert Ihr den Greifzangencomputer, der sich daraufhin den Roboter schnappt. Jetzt könnt Ihr auch seine Kopfplatte öffnen und die Biochips entnehmen.
Alternativ dazu kann man auch einfach bei der Tür den Druck so lange hochhalten, bis der Roboter sich seinen Schädel an der Tür eingerammt hat. Anschließend geht es zurück.

TSA:
Alle Zeitzonen sind gelöst, doch das Spiel ist trotzdem nicht zu Ende. Ihr müßt noch den Auftraggeber finden. Aus den Optical-Memory-Biochips erseht Ihr, daß es sich um einen Geistesgestörten handeln muß. Ihr verlaßt das Gebäude und benutzt den Transporter.

Apartment:
Fahrt mit dem Aufzug bis ins Dachgeschoß, wo Ihr erst einmal vor einer verschlossenen Tür mit einem Schlitz steht. Aber Ihr habt schließlich die "Schlitzbombe". Malträtiert die Öffnung mit diesem netten Accessoire, woraufhin sich das gute Stück samt der umliegenden Wand bereitwillig öffnet. Dahinter erkennt Ihr den Geisteskranken wieder und erledigt ihn mit einem Schuß aus der Betäubungspistole.
Der Job ist getan. Die Welt wurde gerettet! Ihr habt massenhaft Punkte und bekommt dafür nun den miesesten Abspann, den ich je gesehen habe. ■

Felix Schindele

● Maniac Mansion 2

Wenn Du bei MM2 nicht mehr weiter weißt, dann kann ich Dir helfen. In der Datei MM2HINTF.TXT steht die komplette Lösung des Spiels. ■

Flori Hintermann

● Jurassic Park (CD-ROM)

Hier sind alle Codes des Dino-Spiels auf CD-ROM:

1.	C37EF8D1
2.	4D9458D1
3.	15AC78D1
4.	13AE78D1
5.	72AF98D1
6.	FDC478D1
7.	9DC498D1
8.	BDC4B8D1
9.	5DC4D8D1
10.	FDC478D1

■

Black Baron

● Shadowcaster

Die Endsequenz bekommt man, wenn man im Shadowcaster-Verzeichnis folgenden Befehl eingibt:
DOS4GW ADPLAY END.DAT SQRVWU
Für das Intro:
DOS4GW ADPLAY INTRO.DAT
und für den Titel:
DOS4GW ADPLAY TITLE.DAT ■

René Mangold

● Doom (PC)

Wenn man den "Ultra Violent"-Modus knacken will, kann ein bißchen Hilfe bestimmt nicht schaden.
Man gebe im Spiel "IDBEHOLD", gefolgt von "A" (Komplette Karte), "L" (Licht), "R" (Rad.-Anzug), "V" (Unzerstörbar), "I" (Unsichtbar) oder "S" (Health) ein. ■

Volker Fritzsch

● Halloween Harry (PC)

Sollte die Energie für den Flammenwerfer/Raketenrucksack mal wieder dem Ende entgegengehen oder die Gesundheit von Harry etwas angekratzt sein, einfach die Tasten <B-I-G> gleichzeitig drücken. Siehe da: Harry hat einen vollen Energiebalken und ist gesundet. Einen kleinen Haken hat die Sache allerdings: der Punktestand geht auf Null zurück! Der Cheat kann übrigens beliebig oft wiederholt werden. ■

Thilo Kaffenberger

● Gabriel Knight (PC)

TAG 1
Gabriel nimmt sich die Zeitung und blättert sie durch. Lupe und Pinzette werden vom Schreibtisch stibitzt, und vom Bücherregal links oben wird eine Lektüre von Heinz Ritter durchgelesen. Die Leselust packt unseren Schriftsteller: Rechts oben im Regal findet er noch ein interessantes Buch über Schlangen und im Regal links von der Tür ein Deutsch-Englisch-Wörterbuch. Aus der Kasse schnappt sich Gabriel den Kassengutschein über 20 Dollar, danach wird Grace mehrmals auf das Stichwort MESSAGES hin angesprochen.
Die Oma rief an, auch Mosely von der Polizei, und dann war da noch ein mysteriöser Anruf aus Deutschland. Gabriel verläßt den Laden und macht sich auf zur Großmutter. Die wird vollständig ausgefragt. Nach der Unterhaltung steigt er den Dachboden hinauf. Dort wandert das Notizbuch vom Großvater ins Inventar, das sich Gabriel genauer ansieht.
Eins der großen Probleme im Spiel ist die Uhr: Die Zeiger werden auf 3 Uhr gestellt, die äußere Drehscheibe wird so angeordnet, daß der Drachenkopf oben steht. Danach muß nur noch am Aufziehschlüssel gedreht werden, und die

Uhr springt auf. Gabriel Knight entnimmt ihr Brief und Foto.
Nun liest er den Brief im Inventar und schaut auf gleiche Weise das Bild genauer an. Anschließend steigt er wieder hinab zur Oma und fragt sie über "Heinz Ritter" aus, bevor er endgültig geht.
Nun auf zum Polizeipräsidium! Der Desksergeant wird von Gabriel über "Mosely", "Photographs" und "Crime Scene" ausgefragt. Er will jedoch nicht verraten, wo sich der Tatort befindet.
Auf zum Jackson Square; dort betritt Gabriel den nordwestlichen Teil des Parks. Wenn er sich dem Pantomimen nähert, verfolgt dieser ihn. Nun muß Gabriel es mit dem Mimen im Schlepptau schaffen, hinunter zum Polizisten zu kommen, ohne daß sich andere Parkbesucher den beiden nähern. Sonst geht das Ganze von vorne los.
Unten angekommen, fängt die Nervensäge von Pantomime an, den Polizisten zu ärgern, worauf dieser den lästigen Gesellen durch den Park jagt. Gabriel nutzt die Gelegenheit und hört am Motorrad des Polizisten den Polizeifunk ab: Bald weiß er, wo sich der Tatort befindet!
Auf der Greater New Orleans Map fährt er sogleich zum Schauplatz des Verbrechens, wo er Mosely trifft. Im Anschluß an die hübsche Zwischensequenz untersucht er das plattgedrückte Gras (rechts) mit der Lupe.
Mit der Pinzette pickt Gabriel ein Stück Schlangenhaut auf. Die Zeichen auf dem Boden werden mit dem Notizbuch abgeschrieben. Nachdem er die Blutstelle näher angeschaut und etwas Schlamm aus der Nähe des Sees aufgenommen hat, kann er den Platz wieder verlassen.
Nächster Ort: Dixieland Drugstore. Das Schild auf der Theke wird betrachtet, und der Ladenbesitzer wird aufs Stichwort "St. John's Eve" angesprochen. Nachdem Gabriel ihm das Foto des Ermordeten gezeigt hat, wird der Verkäufer auf "Voodoo Murders" hin angeschwatzt.
Ortswechsel: Police Station. Nun betritt Gabriel Moselys Büro und befragt ihn über "Patterns" und "Other Patterns". Er erfährt, daß Officer Franks über die entsprechende Akte verfügt. Gabriel verläßt das Büro und spricht die Polizistin mit dem Ausrufezeichen-Icon auf die Akte an, woraufhin die sie heraussucht.
Gabriel schaut sich die Akte an und gibt sie Officer Franks zurück. Wieder in Moselys Büro, wird der gebeten, ein Foto für das neue Buch schießen zu lassen, worauf er Officer Franks hereinruft.
Nachdem das Foto geschossen wurde, antwortet Gabriel Mosely folgendermaßen: "Hold on while I go and check my hair". Dann verzieht er sich nach draußen, wo er die Akte stibitzt. Er legt sie unter den Fotokopierer und bringt sie anschließend wieder zurück. Zurück geht's in Moselys Büro, um das Bild schießen zu lassen.
Um den Tag zu beenden, fährt Gabriel in den Buchladen zurück und spricht Grace auf "Request Research" und "Check out Malia Gedde" an. Die Nacht bricht herein, und Gabriel hat den gleichen Alptraum wie in der vorigen Nacht...

TAG 2

Als Gabriel aufwacht, streckt ihm Grace die gewünschten Informationen von Malia Gedde entgegen, woraufhin ein neuer Ort auf der Greater New Orleans Map erscheint. Nachdem er die Zeitung durchgeblättert hat, verläßt Gabriel den Book Shop und macht sich erneut auf zur Police Station.
Der Sergeant wird nach Mosely befragt, und er antwortet, der sei in seinem Büro. Bevor Gabriel aber Moselys Büro betritt, dreht er die Temperaturanzeige (links von der Tür) auf gut 80 Grad auf. Wenn er nun das Büro betritt, wird es Mosely heiß, und er zieht sein Jackett aus.
Gabriel spricht Mosely auf "Coffee" an, woraufhin der ihm Kaffee holen geht. Unser Schriftsteller springt vom Stuhl und schnappt sich Moselys Polizeimarke, die am Jackett hängt. Nun geht's zurück zum Jackson Square.
Im südwestlichen Bereich des Parks lungert ein Hot-Dog-Verkäufer herum, dem Gabriel die Büchergutschrift andreht. Als Dank dafür erhält er einen Lucky Dog, den er sogleich an den steppenden Jungen rechts weitergibt. Der bedankt sich herzlich dafür und wird Gabriel bald darauf einen Gefallen tun.
Weiter geht's zur Nordostecke des Parks, wo ein Maler die Kirche abmalt. Der Wind weht ihm aber bald sein Blatt weg (im Zweifelsfall ein zweites Mal das Bild betreten) und treibt es in einen Gitterzaun, wo das Kunstwerk für den Maler unerreichbar ist. Gabriel geht wieder zum Steppjungen, den er mit dem Ausrufezeichen-Icon anspricht. Er bittet ihn, das Bild aus dem Zaun zu holen (Antwort 1). Das tut der Junge auch gleich. Sekunden später hat Gabriel das Werk im Gepäck, und nun kann er es dem Maler zurückbringen.
Der will sich revanchieren und bekommt die Zeichnung des Musters, die wir am Tatort abgezeichnet haben, sowie die Kopie der Polizeiakte in die Hand gedrückt. Er verspricht die Rekonstruktion des Gesamtmusters, die Gabriel am 3. Tag abholen kann.
Nun geht's zu Malia Gedde (Greater New Orleans Map). Dort klingelt Gabriel und gibt sich als Polizist aus; dem Butler zeigt er die Polizeimarke. Prompt wird er hineingelassen. Nachdem Gabriel auf Malia gestoßen ist, wird sie auf die Stichworte "Voodoo", "Lake Pontchartrain" hin angesprochen. Zum Schluß wird noch "Flirt with her" eingegeben, woraufhin Gabriel seine wahre Identität preisgibt und sofort hinausgeworfen wird.
Völlig fertig macht sich unser Held zum "Historical Voodoo Museum" auf. Dort fragt er Dr. John nach den Punkten "Voodoo", "Historical Voodoo" und "Modern Voodoo" aus (wichtig: wirklich ausfragen!).
Nun erscheint die "Moonbeam Residence" auf der Karte. Nachdem Gabriel Dr. John auf das Thema "Marie Laveau" hin ausgequetscht hat, erscheint der Friedhof St.

Louis Cemetery ebenfalls auf der Karte. Sofort begibt sich Gabriel dorthin. Der Wärter wird nach "Maria Leveau" und "Other Marked Tombs" ausgefragt. Von den Kritzeleien an der Friedhofsmauer macht Gabriel eine Zeichnung im Notizbuch.

Er steckt noch den am Boden liegenden Ziegelstein ein, dann fährt er zu Moonbeam. Die befragt er nach "Voodoo", "St. John's Eve", "Animal Masks", und "Grimwald" (erneut wichtig: intensiv nachfragen!). Nun müßte die Gute einen kleinen Schlangentanz aufführen, bei dem sich Gabriel die "Snake Skin" aus dem Schlangenkäfig holt. Mit der Lupe wird diese näher betrachtet.

Nach dem Tanz gibt Gabriel die Zeichen, die er auf dem Friedhof abgezeichnet hat, an Moonbeam weiter. Sie müßte nun eine Übersetzung liefern.

Der weitere Weg führt Gabriel zum "Dixieland Drugstore", wo er das erste Mal Madame Cazaunoux begegnet. Der Verkäufer wird nach "Animal Masks" und "Willy Jr." ausgefragt. Er will 100 Dollar für die Krokodilmaske haben, aber leider hat Gabriel kein Geld. Nachdem er im Book Shop Grace gebeten hat, Nachforschungen über Madame Cazaunoux anzustellen, ist auch dieser Tag Geschichte. In der Nacht wird Gabriel wieder von einem Alptraum geplagt.

TAG 3

Nachdem Gabriel sich zweimal die Zeitung angeschaut hat, müßte ein neuer Ort auf der Greater Map erscheinen: die Tulane University. Grace wird über "Messages" ausgefragt; auch nach der Telefonnummer von Ritter wird geforscht.

Nach einer kleinen Weile müßte ein Nachbar den Buchladen betreten und versuchen, Gabriel das Bild seines Vaters abzukaufen. Grace wird ignoriert und das Kunstwerk für 100 Dollar verscherbelt.

In seinem Zimmer nimmt Gabriel das Haargel aus dem Bad und die Taschenlampe vom Schrank rechts. Er benutzt das Telefon (rechts neben der Schreibmaschine) und ruft die Nummer 555-1280 an. Es meldet sich Madame Cazaunoux. Am Ende des Gesprächs bekommt Gabriel den Namen des Hundes mit (Castro).

Als nächstes wird mit dem Tierarzt telefoniert (555-6170). Gabriel wählt den Punkt "Dog Dancing Lessons". Mit der Antwort, in der das Wort "Castro" vorkommt, erfährt Gabriel Madames Adresse.

Im Dixieland Drugstore kann nun die Maske erworben werden. Zusätzlich erhält Gabriel ein Fläschchen Gambling Oil. Beim Maler am Jackson Square bekommt er die fertige Zeichnung. Dann sucht er die Nordwestecke auf, wo er auf eine Wahrsagerin treffen sollte. Kaum hat Gabriel diese mit dem Nehmen-Icon berührt, führt sie einen Schleiertanz vor, bei dem sie einen roten Schleier verliert. Gabriel steckt ihn ein und betrachtet ihn mit der Lupe genauer: Ein Stück Schlangenhaut hängt daran, das mit der Pinzette aufgepickt wird.

Nachdem Gabriel den Schleier anschließend der Frau zurückgegeben hat, schaut diese in die Zukunft, bekommt Angst und rennt davon. Alle Schlangenhautstücke werden jetzt mit der Lupe verglichen, doch leider gibt's keine Übereinstimmung.

In Moselys Büro (Polizeigebäude) lauscht Gabriel jetzt dem erfolglosen Verhör von Crash. Danach wird erneut der Jackson Square und der Stand der Wahrsagerin aufgesucht. Letztere müßte jetzt wieder zurückgekehrt sein. Gabriel spricht sie per Ausrufezeichen-Icon an, worauf eine schicke Zwischenszene folgt.

Als nächstes wird das Gedde-Haus aufgesucht, wo Gabriel erfährt, daß Malia beim Friedhof ist. Gleich fährt er dorthin und läuft zwei Bilder nach rechts. Nach einem Schwätzchen mit Malia geht's ab zur Tulane-Universität, wo Gabriel dem Vortrag über Voodoo lauscht, um danach das Büro von Professor "Hart" zu betreten. Der wird nach der Bedeutung von "Cabrit Sans Cor" befragt, und das Bild des Mordopfers wird ihm ebenfalls gezeigt. Nachdem Gabriel ihn auch über "Black Voodoo" und "St. John's Eve" ausgefragt hat, zeigt er ihm das Bild des Musters. Der Professor fertigt eine Kopie an, um Gabriel zu unterstützen.

In der St.-Louis-Kirche in der Nähe des Jackson Square betritt Gabriel den Raum rechts. Dort steckt er das schwarze Hemd ein und nimmt ein Priesterunterhemd aus dem Fach auf der linken Seite des Schranks.

Nächster Halt: Madame Cazaunoux' Wohnung. Dort muß Gabriel sich tarnen, um hineinzukönnen, und zwar als Priester! Gabriel zieht das Hemd über und bändigt sein Haar mit Gel. Er klopft an und gibt sich als Priester aus, worauf er in die Wohnung gelassen wird. Die Frau wird nach "Cabrit Sans Cor" gefragt, und die Bedeutung wird verraten ("Goat without Horns"). Sie erzählt weitere Details. Als nächstes fragt sie Gabriel über "Human Sacrifice", "Real Voodoo Queens" und "Secret Voodoo Hounfour" aus. Jetzt bekommt er ein Schmuckstück gezeigt, von dem er mit dem Schlamm vom Tatort einen Abdruck anfertigt.

Ortswechsel: Napoleon House. Dort spricht Gabriel den Barkeeper auf "Voodoo" an und fragt ihn anschließend über "Bar Patrons" aus. Als letztes wird noch nach "Sam and Voodoo" gefragt. Sam (dem Dicken am Schachbrett) wird das Gambling Oil angedreht. Hierzu werden Antworten wie "Ever wonder why Frank ever wins?", "This powerful Voodoo Oil..." und "This Oil could..." verwendet.

Sam spült das Oil hinunter und gewinnt anschließend das Spiel. Jetzt setzt er sich an die Bar, wo Gabriel ihm den Schlammabdruck gibt. Sam wird bis zum nächsten Tag eine Kopie vom Schmuck anfertigen.

Zurück im Book Shop, wird Grace erneut auf "Messages" hin angesprochen. Danach betritt Gabriel sein Zimmer und wählt am Telefon (erst auf "On" stellen!) die Nummer 49-09-324-3333, um Wolfgang Ritter in Deutschland anzurufen. Ein weiterer Tag ist beendet, wenn Gabriel wieder den "Verkaufsraum" betritt.

TAG 4

Wie immer wird die Zeitung durchgeblättert. Außerdem sollte Gabriel von Grace "Veve Clippings" (ein paar alte Zeitungsausschnitte) bekommen. Er besucht anschliessend kurz das Napoleon House, um sein Schmuckstück abzuholen.

Nächster Besuch: der Jackson Square Overlook, wo Gabriel

durchs linke Fernglas späht und Crash sieht, der mit dem Trommler schwafelt. Der Typ schlendert anschließend in Richtung Kirche. Also ab in das Gotteshaus!
Dort setzt Gabriel sich hinter Crash und zeigt ihm den Schlangenarmreif. Nun spricht man ihn auf "Drummer", "Rada Drums" und "Voodoo Hounfour" hin an. Auf einmal stößt Crash Geräusche aus, die man seit dem Urknall nicht mehr gehört hat, und sinkt leblos auf der Bank zusammen.
Gabriel schaut sich den Punk näher an. Junge, ist der aber blaß! Per Öffnen-Icon reißt Gabriel ihm das Hemd auf und bemerkt eine Schlangentätowierung auf Crashs Brust. Die wird natürlich im Notizbuch abgezeichnet.
Zurück im Buchladen, ist der Tag zu Ende. Zu Gabriels Überraschung kommt Malia noch vorbei. Diesmal hat Gabriel keinen Alptraum, sondern verbringt mit Mrs. Gedde eine schöne Nacht!

TAG 5

Ein dringender Anruf des Professors erreicht Gabriel. Außerdem ist ein Päckchen aus Deutschland eingetroffen. Gabriel überfliegt den Brief seines Großvaters (Inventar). Er bittet Grace darum, Nachforschungen über "Rada Drums" anzustellen. Nun sollte abgespeichert werden, bevor Gabriel zum Voodoo-Museum fährt. Dort ist es nämlich stockfinster. Niemand ist anwesend – außer der Python, die Gabriel fast zu Tode würgt.
Mit letzter Kraft schaltet Gabriel den Ventilator ein (Schalter links neben der Tür); die Schlange verzieht sich, und Dr. John erscheint in der Tür. Es sieht so aus, als ob es ein Mordanschlag auf Gabriel war! Wütend verläßt unser Held das Museum. Zurück im Buchladen, pickt Grace etwas Schlangenhaut aus Gabriels Gesicht und schmeißt sie in den Aschenbecher. Doch Gabriel holt das Teil per Pinzette wieder heraus und schaut es mit der Lupe genauer an. Es gleicht dem Stück, das Gabriel am Tatort fand! Dr. Johns Schlange ist also in den Fall verwickelt. Oder gar Dr. John selbst?
Nun saust Gabriel zur Tulane University – in das Büro des Professors. Ach du Schreck! Der Gute hat die gleiche blasse Farbe wie Crash und hängt leblos in der Lehne des Stuhls. Da kann man leider nichts machen – außer die auf dem Schreibtisch liegenden Notizen von Professor Hart einstecken.
Nächster Halt ist der Friedhof. Dort steht eine neue Nachricht im Voodoo-Code an der Wand der Grabkammer. Gabriel schreibt sie ab und benutzt sie mit der ersten Voodoo-Nachricht im Inventar. Nun muß er selbst etwas an die Wand schreiben.
Gabriel wartet, bis der Wärter ins nächste Bild verschwunden ist, dann wendet er sich der Mauer zu. Er muß die Nachricht "DJ bring sekey madoule" an der Wand hinterlassen. Die fehlenden Buchstaben L, M, U und Y muß man aus den Lücken der anderen Buchstaben herausfinden (z.B. in E?E muß man das Y einsetzen usw.). Das I findet man, wenn man in der Icon-Zeile "Next Message" anklickt. Ist alles richtig gemacht, läßt Gabriel die Nachricht schließlich stehen.
Nach erfolgreicher Arbeit fährt Gabriel wieder mal zur Polizeistation. Mosely wird auf "Reopen Case" hin angesprochen. Doch um den Fall tatsächlich wieder aufzurollen, fehlen Beweise. Gabriel allerdings hat sie bei sich: Er gibt Mosely die zwei Schlangenhautstücke, Harts Notizen, den Zeitungsartikel und die Zusammenfassung vom Maler.
Mosely ist jetzt überzeugt, und Gabriel fährt zurück zum Buchladen, um auf den nächsten Tag zu warten.

Tag 6

Nach dem alltäglichen Blick in die Zeitung versucht Gabriel, die Tür nach draußen zu öffnen, als ein Kuvert hereingeflattert kommt. Es enthält einen Brief von Mosely sowie den Schlüssel zu dessen Büro. Gabriel gibt Grace die Skizze der Schlangentätowierung mit der Bemerkung, er gehe heute abend auf eine Party, und spielt dann auf Grace' Eifersucht an. Letztendlich hat er eine schöne Python auf der Brust.
Der Versuch, Moselys Büro im Revier zu betreten, scheitert, und Gabriel macht sich auf zum Jackson Square. In der Südwestecke hat ein Beignetverkäufer sein Zelt aufgeschlagen. Wir wissen, daß er früher an der Polizeistation bedient hat, und Gabriel kann ihn überzeugen, er solle seinen alten Platz wieder aufsuchen.
Zurück beim Polizeirevier, fährt der Verkäufer vor, als Gabriel gerade versucht, zu Moselys Büro durchzudringen. Die Polizisten kaufen kräftig ein. Gabriel verläßt das Revier kurz und fährt gleich wieder hin. Nun wartet er, bis der Polizist einnickt. Dann schleicht er sich an die Tür und schließt sie mit dem Schlüssel auf. Es kann sein, daß man mehrere Versuche benötigt, aber spätestens beim dritten Versuch müßte es klappen.
Drinnen öffnet Gabriel die Schreibtischschubladen und steckt das Peilgerät inklusive Peilsender ein. Nun fährt er (widerwillig) erneut zum Voodoo-Museum, wo er in der Kiste neben der Tür einen Peilsender anbringt.
Wieder beim Jackson Square, benutzt Gabriel das Buch "Rada-Trommeln", das er am Morgen von Grace bekam, mit dem Trommler im Südostteil des Parks. Nun werden die Stichpunkte (die Reihenfolge ist wichtig!) "Call Conclave", "Tonight" und "Swamp" angeklickt. Schließlich wird "Exit" gewählt, woraufhin ein neuer Ort auf der Karte erscheint: der Bayou. Sofort fährt Gabriel dorthin.
Er benutzt den Empfänger des Peilsenders und folgt der Richtung des Punkts auf der Anzeige. Wenn der Punkt in der Mitte steht, ist der Voodoo-Schauplatz erreicht. Tarnung ist angesagt: Gabriel stülpt die Krokodilmaske über und zieht sein Hemd aus. Die zwei Fragen, die ihm Dr. John stellt, beantwortet er mit "Damballah" und "Ogoun Badagris". Es folgen einige wirklich tolle Zwischensequenzen.

TAG 7

Gabriel benutzt das Telefon, um erneut Onkel Wolfgang in Deutschland anzurufen. Er fragt ihn nach "Tetelo", "Talisman", "Tetelo's Remains" und "African Homeland". Dann sucht er die Geddegruft auf dem Friedhof auf.
Gabriel hat Glück: Jemand hat die Platte aufgelassen. Er drückt den roten Knopf und betritt die düstere Grabkammer. Um etwas Licht in die Sache zu bringen, schaltet er die Taschenlampe ein. Er schwenkt die Lampe auf die Mitte des Schranks und öffnet das Fach mit dem Veve-Muster.
Da erschrickt wohl jeder: Mosely kommt zum Vorschein! Ohnmächtig fällt Gabriel zu Boden. Eine unbestimmte Zeit später erwacht er wieder und nimmt die Taschenlampe wieder an sich. Er öffnet das Fach erneut, und siehe da: Mosely ist verschwunden! An seiner Stelle liegt aber eine Brieftasche in der Schublade, die natürlich eingesteckt wird.
Eine nähere Untersuchung im Inventar fördert eine Kreditkarte "American Repress" zu Tage. Gabriel drückt den roten Knopf, um aus der Gruft zu entkommen. Dann geht er zurück in den Buchladen.
Irgendwann muß er ja mal nach Deutschland! Gabriel ruft das Reisebüro an (585-1130) und bucht einen Flug. Er bezahlt mit Moselys Kreditkarte. Auf der Greater New Orleans Map läßt sich der Flughafen anwählen. Also reist Gabriel sofort nach Deutschland ab.
Bei Schloß Rittersberg angekommen, wird das Küchenmädchen Gerde vollständig ausgefragt, danach wird das Schlafzimmer (die Treppe rauf) betreten. Links wird die deutsche Inschrift unterhalb des Löwenkopfes gelesen, danach geht's wieder hinunter.
Von der Eingangshalle aus geht Gabriel nach rechts und schaut sich in der Kapelle gut um. Danach wird Gerde über "Portal Poem", "Chapel Panels" und "Initiation Ceremony" ausgefragt. Wieder im Schlafzimmer, öffnet Gabriel das Fenster und wäscht sich im Schnee die Hände. Nachdem das Fenster wieder zu ist, nimmt er die Schere von der Kommode und schneidet sich das Haar (Schere auf Gabriel benutzen).
Ebenfalls auf der Kommode steht eine goldene Schüssel, die gleichfalls eingesteckt wird. Die Schriftrolle wird aus dem Glaskasten genommen und gelesen. Wieder in der Halle, nimmt Gabriel das Messer (hängt an den Stufen) und den Salzstreuer (neben Gerde). Danach betritt er erneut die Kapelle. Die Schale wird auf den Altar gestellt, und Gabriel streut das Salz hinein. Dann schneidet er sich mit dem Messer eine Wunde in den Arm und läßt etwas Blut in die

INFOGRAMES

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

ASM

SIM CITY 2000™

THE ULTIMATE CITY SIMULATOR

MAXIS

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

ASM

ALONE IN THE DARK 2

How to play

Okay, Ihr wollt also tatsächlich Eure mühsam erarbeiteten Tips für schnöden Mammon verpetzen. Könnt Ihr haben. Einfach einschicken und hoffen, daß gerade Euer Schrieb aus der Unmenge von Einsendungen aussortiert wird. Reines Glücksspiel also? Nun, Ihr könnt schon dazu beitragen, daß die Marktchancen Eures Tips gewaltig ansteigen, wenn Ihr Euch an wenigstens ein paar der unten aufgeführten Spielregeln haltet:

- Der Tip sollte einigermaßen lesbar abgefaßt sein. Besser ist gerade bei längeren Texten immer eine Einsendung auf Diskette unter Angabe des Rechnertyps und der Textverarbeitung.

- Der Tip sollte aktuell und vollständig sein. Computertyp und eventuell benötigte Freezer-Module mit angeben!

- Mitgelieferte Karten bitte nicht mit rosa Stiften auf gelben Karton malen, die monochrome Variante in Schwarzweiß kann ich besser bearbeiten.

- Vollständige Anschrift und nach Möglichkeit eine Bankverbindung angeben, dann gibt's auch instant die Belohnungsknete.

- Ein kleines Briefchen, um was es geht, und Lobhudeleien an die Adresse des verantwortlichen Redakteurs haben sich gerüchteweise als Schmiermittel bestens bewährt.

Wenn Ihr diesen Einsatzplan einhaltet, dann ist Eure Arbeit praktisch schon veröffentlicht. Größere Projekte sollten übrigens trotzdem mit mir abgesprochen werden, bevor Ihr Euch die Tipparbeit macht, denn unter Umständen ist ein anderer Leser bereits auf dieselbe Idee gekommen, und ich hab' das Ding schon vorliegen. Die Telefonnummer lautet:

05651/929126 (Thomas Morgen),

und Einsendungen gehen an:

Redaktion ASM
"SECRET SERVICE"
Postfach 1870
37258 Eschwege

Schüssel tropfen. Er kniet sich vor den Altar (Altar benutzen) und liest aus der Schriftrolle vor (Schriftrolle auf Gabriel benutzen).
Nach erfolgter (oder mißlungener?) Zeremonie geht Gabriel zu Bett... – und hat den heftigsten Alptraum, der je einen Menschen geplagt hat!

TAG 8

Gabriel nimmt den Schlüssel vom Nachtschränkchen und schließt damit die Bibliothek auf. Nun folgt eine Büchersuche, die nicht ganz einfach ist. Achtung: Er muß die betreffenden Regale zuerst mit dem Augen-Icon ein paarmal betrachten, bis er das entsprechende Buch findet.
Er sucht zunächst im hinteren mittleren Regal das Buch "People's Republic" heraus und liest es kurz. Danach findet er im Regal rechts hinten "The Primal Ones" und stöbert im linken Regal "Ancient Roots of Africa" auf. Auch "Sun Worshippers" im hinteren linken Regal bleibt nicht verschont. Als letztes Buch findet Gabriel im hinteren rechten Regal (unterste Ebene) den Schmöker "Ancient Digs of Africa" und darin das "Snake Mound Book", das er einsteckt.
Wieder in der Eingangshalle, wird Gerde per Ausrufezeichen-Icon angesprochen, und Moselys Kreditkarte hilft, nach Afrika zu gelangen.

TAG 9

Gabriel findet sich im tiefen Afrika wieder. Um das Höhlenlabyrinth zu betreten, muß er nach hinten laufen. Eins vorweg: Das ganze Labyrinth besteht aus zwölf Kammern, von der jede einzelne abgesucht werden muß. Die Kammern sind außerdem in Kreisform angeordnet.
Drei Räume nördlich des Eingangs befindet sich die Snake Rod, ein sehr wichtiger Gegenstand, der Gabriel später noch das Leben retten wird. Nachdem sie aufgenommen wurde, geht Gabriel folgendermaßen vor: Jeder Raum wird abgeklappert, und alle Platten werden mitgenommen (die Platten, die sich nicht lösen lassen, bleiben natürlich stecken).
Kleine Orientierungshilfe: Raum 7 ist der mit dem Steingesicht. Auf den Platten ist eine jeweils unterschiedliche Anzahl von Schlangen angeordnet. Je nachdem, wie viele Schlangen darauf zu sehen sind, müssen in den entsprechendenRäumen Platten gesetzt werden.
Sind alle Platten richtig angeordnet, geht Gabriel in Raum 3, und nun sollte der Spielstand unbedingt abgespeichert werden! Gabriel steckt die Snake Rod in die Platte hinein, worauf alle Mumien lebendig werden! Das ist die schwierigste Stelle im ganzen Spiel. Er muß es schaffen, in Raum 7 zu gelangen.
Am besten nimmt er den Weg nach oben. Raum 3 und 4 dürften keine Probleme bereiten, in Raum 5 lockt Gabriel die Mumie zuerst nach rechts, umgeht sie geschickt und verschwindet schnell ins nächste Bild. In Raum 6 schwingt er sich mit den Lianen, die an der Decke hängen, ins nächste Bild (Lianen benutzen). Dort macht er die Bekanntschaft von Wolfgang Ritter, der die Mumien ablenkt, während Gabriel die Snake Rod mit der Platte im Aufzug benutzt.
Abwärts geht's! Onkel Wolfgang springt im letzten Moment dazu. Unten angekommen, geht Gabriel nach rechts und schaut sich den Opfertisch bis ins kleinste Detail an. Großonkel und Großneffe hieven zusammen die beiden Eisenstangen in den Altar hinein. Da bemerkt Wolfgang, daß man ein Herz braucht, um an den Talisman zu kommen. Gabriel geht nach links und will gerade mit dem Messer die am Boden liegende Mumie aufschneiden, als sich nebenan Onkel Wolfgang selbst das Herz herausreißt. Schock!!!
Nach einer weiteren Zwischensequenz und mit dem Talisman in der Tasche fliegt Gabriel Knight nach New Orleans zurück.

Tag 10

Gabriel liest die Zeitung und bemerkt, daß Grace nicht anwesend ist. Er liest den Zettel auf dem Schreibtisch durch und fährt zusammen: Aus seinem Zimmer kommt Mosely, quicklebendig! Gabriel fragt ihn nach "Making a Plan", "Grace", "Fill me in" und "Secret Voodoo Hounfour" aus.
Nächster (und letzter) Halt: St. Louis Cathedral. An der linken

Wand betritt Gabriel den rechten Beichtraum und steckt die Snake Rod in das Loch in der Wand. Das Ding entpuppt sich als Aufzug. Bevor Gabriel diesen jedoch verläßt, versteckt er den Peilsender und die Snake Rod für Mosely unter der Bank.
Dann betritt er einen Flur, der an die Afrikahöhlen erinnert. Es sind wieder – im Kreis angeordnet – zwölf Räume. Über den Türen steht die Nummer des jeweiligen Raums. Wenn ein Zimmer betreten werden soll, muß man das Pad neben der Tür benutzen.
In Raum 7 nimmt Gabriel zwei Masken und zwei Umhänge mit. In Raum 4 wird das schwarze Buch eingesteckt, Raum 2 jedoch darf (noch) nicht betreten werden, da Dr. John darin ist. Um ihn herauszulocken, geht Gabriel durch eine der Türen rechts, um den Zeremonienraum zu betreten. Dort benutzt er die Trommeln ("Summon", "Brother Eagle")
Anschließend verläßt er den Raum wieder (unten rechts). Nun wird am besten auf volle Geschwindigkeit gestellt. Schnell in Raum 2, und die Keycard von der Wand schnappen. Flugs wieder raus in Raum 1, und sich die Taschen mit Geld füllen (dreimal; wer Punkte sammeln will, kann auch noch Raum 11 betreten).
Mit der Keycard wird Raum 8 geöffnet, wo Gabriel Grace findet. Mosely ist ebenfalls angekommen. Per Talisman erweckt unser Held die junge Dame aus der Starre.
Mosely und Gabriel stülpen die Tierkostüme über. Bei der folgenden Zeremonie wird gewartet, bis Malia auf Grace losgeht. Der Talisman wird mit Malia benutzt, anschließend wird das Teil zu Mosely geworfen. Als Malia Gabriel in der Mangel hat, schnappt dieser sich das graue Teil vom Altar, woraufhin sich die Erde auftut.
Gabriel versucht noch, Malia zu "nehmen", was jedoch vergeblich ist. Das Abenteuer aber ist damit beendet! ■

● Sam & Max hit the Road

Hinweis:
Wenn man mit Personen redet, IMMER zuerst das ?-Symbol anklicken, erst danach sind die möglichen Fragen sichtbar.

Kartenlegende:
Die erste Nummer betrifft den jeweiligen Ort und bei zwei Nummern eine bestimmte Stelle am jeweiligen Ort. (Beispiel: 1= Sam & Max' Straße und 1.2= Sam & Max' Büro in der Straße.)

1.1: Sam & Max' Straße:
Mauseloch nehmen, und man erhält Geld. Dann nach rechts gehen und aus der Kammer das Black Light (Schwarzlichtglühbirne) nehmen. Jetzt durch die Tür und die Treppe hinunter. (Es gibt noch ein kleines Zwischenspiel, das aber nicht weiter wichtig ist.)

1.2: Sam & Max' Büro:
Max mit der Katze (links von der Treppe) benutzen – Befehle vom Commissioner. Das Auto benutzen und zu einem Burger-Laden fahren.

Golfplatzkarte

Beschreibung siehe Textlösung!

2.1: Vor irgendeinem Burger-Laden:
Den Becher (rechts) nehmen und dann in den Laden hineingehen. Hier nimmt man vom linken Regal eine Schachtel Pralinen (Candys) und wandert dann so lange im Laden umher, bis Max zur Toilette möchte. Jetzt redet man mit dem Verkäufer, fragt ihn nach den Candys und bezahlt diese dadurch automatisch. Danach auf das Toilettensymbol klicken. Max bekommt den Schlüssel und verläßt den Laden. Sobald man wieder etwas machen kann, folgt man Max auf die Straße, geht ein Stück nach rechts und stellt sich in Sichtweite des Pferds auf.
Max kommt sehr bald zurück und bleibt einen kurzen Moment neben dem Pferd stehen. Jetzt redet man mit ihm und fragt nach dem Schlüssel – man erhält Schlüssel und Feile. Nun weiter zum Carnival/Jahrmarkt (3).

3.1 Carnival-Eingang/Lost & Found (Fundbüro):
Jetzt gibt man dem Feuerschlucker die Befehle des Commisioners und erhält damit Zutritt zum Jahrmarkt. Von hier aus geht's weiter in die Hall of Oddities.

3.2 The Hall of Oddities (Halle der Kuriositäten):
Man läßt sich von den siamesischen Zwillingen den Auftrag erklären (man soll den entflohenen Bigfoot/Sasquatch/Yeti Bruno zurückbringen, der angeblich ein Mädchen entführt hat). Danach erhält man ein Freiticket für den Tunnel of Love (Liebestunnel). Jetzt hebt man noch das Haarbüschel des Bigfoot auf (links vom geschmolzenen Eisblock) und nimmt am linken Ausgang das Glas mit, in dem sich Jesse James' Hand befindet. Danach durch den rechtsseitigen Ausgang auf den Jahrmarkt.

3.3 Wack-a-Rat (Hau-die-Ratte) / Vor dem Wohnwagen / Cone of Tragedy (Kettenkarussell):
Links vom Wohnwagen ist das Wack-a-Rat-Spiel, das man benutzt. (Man muß mit dem Hammer 20 Ratten innerhalb von 40 Sekunden treffen.) Wenn man das Spiel gewonnen hat, erhält man als Gewinn eine Taschenlampe. Ins Inventar wechseln, die Schwarzlichtglühbirne nehmen und diese in die Taschenlampe einsetzen.
Im Zelt mit dem Wack-a-Rat-Spiel steckt eine Lense (Linse/Lupe) in

einer Halterung, die man mitnimmt. Jetzt nach links gehen und mit dem Mann sprechen. Dabei fragt man ihn nach dem Cone of Tragedy und darf einmal mitfahren.
Nach der Fahrt MUSS man sich das Inventar ansehen und merkt, daß man alles verloren hat. Den Mann auf das Inventar ansprechen. Daraufhin erhält man ein Ticket für das Lost & Found (Fundbüro). Zwischen dem Wohnwagen und dem Wack-a-Rat-Zelt ist ein Durchgang, der direkt nach 3.1 zum Lost-&-Found-Zelt führt.

3.1 Lost & Found (Fundbüro):
In das Zelt gehen. Man erhält sein Inventar und einen Fischmagneten. Den Magneten sieht man sich im Inventar genau an. Es erscheint ein neuer Ort (World of Fish, Pkt. 4) auf der Karte. Links an der Hall of Oddities vorbei zum Tunnel of Love.

3.5: Vor dem Tunnel of Love:
Den Schwan benutzen.

3.6: Im Tunnel of Love:
Die folgenden Aktionen müssen relativ schnell ausgeführt werden: Taste <I> für Inventar, die Taschenlampe nehmen, noch mal <I>, und jetzt die Lampe mit der hinteren Wand benutzen. Die Lampe wird eingeschaltet, und man kann genau erkennen, wie die Wände aussehen. Wieder <I>, Max benutzen und dann wieder <I>.
Jetzt mit dem Max-Mauszeiger über die Wand schwenken, bis man einen Sicherungskasten ausmachen kann. Wenn man dicht genug herangekommen ist, kann man ihn mit Max kurzschließen.
Bühnenbild: Hier benutzt man den Bart des rechten Mannes, und es erscheint eine Geheimtür. Durch diese Tür geht man hindurch.

3.7: Versteckter Raum im Tunnel of Love:
Hier sitzt ein Maulwurf, mit dem man redet. Man erhält zusätzliche Informationen über Bruno, den Bigfoot. Während der Unterhaltung verlangt der Maulwurf Candys, die man beim Burger-Laden mitgenommen hat. Für die Candys erhält man eine Brechstange (Crowbar) und eine Information über den Aufenthaltsort eines Maulwurfs namens Shuv-Ohl. Dieser Ort erscheint jetzt neu auf der Karte bei Punkt 5.

3.3: Wack-a-Rat/Vor dem Wohnwagen/Kettenkarussell:
Mit der Brechstange die Tür des Wohnwagens aufbrechen und hineingehen.

3.4: Im Wohnwagen:
Den Schrank öffnen und die Karte von der Tür nehmen. Es erscheint ein neuer Ort auf der Karte: Gators Golf Emporium, Punkt 6. Die Box neben dem Bett öffnen, und man findet ein Kostüm. Jetzt den Jahrmarkt verlassen (über 3.1, Carnival-Eingang).

Übersichtskarte

1: Sam & Max' Straße
2: Ein Burger-Laden
3: Carnival / Jahrmarkt
4: World of Fish (Welt des Fischs)
5: World Largest Twinball (Der Welt größte Zwirnball)
6: Gator Golf Emporium (Alligator-Golfplatz)
7: Mystery Vortex (Mystischer Wirbelwind)
8: Frog Rock (Froschfelsen)
9: Bumpusville
10: Savage Jungle Hotel
11: Mount Rushmore Dinosaur Tarpit and Bungee Jumping National Park
12: Celebrity Vegetable Museum (Gemüse-Museum)

5.1: Vor dem Twine Ball:
Zur Tram Station nach rechts gehen und in die Gondel einsteigen.

5.3: Auf dem Twine Ball (rechts):
Man sieht einen runden Schlauch, der nach oben führt. Das ist ein Fahrstuhl, den man auch benutzt.

5.4: Twine Ball Restaurant:
Links neben dem Fahrstuhl schauen ein paar lose Elektrodrähte aus dem Boden. Die Kabelenden nimmt man auf und befestigt sie am Fernrohr. Dann setzt man noch die Lupe auf das Fernrohr. Nach rechts zum "Guru" gehen und mit ihm reden. Im Laufe der Unterhaltung kann man ihn nach den verborgenen Schraubenschlüsseln fragen, die der Guru am laufenden Band herstellt. Einen bekommt man dann auch von ihm. Den Fahrstuhl benutzen und mit der Gondel zurück zum Auto (5.1).

Swimming Pool

4: World of Fish (Welt des Fischs):
Den Fischeimer aufnehmen. Dann zum großen Plastikfisch im See gehen. Die Schrauben am Pfosten unter dem Fisch mit dem Schraubenschlüssel lösen. Jetzt geht man in den Fisch hinein. Sobald man drinnen ist, klickt man auf Max und benutzt ihn mit dem Fisch. Er klettert dann auch durchs Maul mit hinein.
Es folgt eine Zwischenszene, bei der man von einem Hubschrauber zur Aussichtsplattform auf dem Zwirnball gebracht wird (5.5).

5.5: Auf dem Zwirnball (links):
Unter der Brüstung kann man ein loses Seilende sehen. Max mit dem Seilende benutzen. Das führt im Endeffekt dazu, daß man vom Ball fällt (5.2), aber dafür bekommt man ein großes Stück Seil. Sam & Max warten noch (automatisch) auf ihr Auto und fahren dann nach 6.1.

6.1: Eingang (Alligator-Golfplatz):
In dem Papierkorb liegt ein "Broken Golf Ball Retriever" (Golfball-Greifzange), die wir auch mitnehmen.

6.2: Spielfeld:
Max wird beim folgenden Handgemenge auf einer Insel in dem überfluteten Minigolfplatz gefangen. Um ihn zu befreien, muß man mit Hilfe der im Wasser liegenden Alligatoren eine lebende Brücke bauen. Dazu nimmt man den Eimer mit Golfbällen auf und ersetzt ihn durch den Fischeimer. Dann nimmt man einen Golfschläger und setzt die Zielfahnenmarkierungen so, wie es auf Seite 73 zu sehen ist. (siehe Karte "Golfplatz").

6.3: Dunk-the-Beast-Insel:
Die Glastür benutzen, und Max ist frei. Man erhält von Max etwas Bigfoot-Haar, und im Kasten zeigt sich eine Tür, die man dann ganz öffnet. Es erscheint Sno Globe (neuer Ort auf der Karte – Pkt. 7).

2.2: In irgendeinem Burger-Laden:
Man gibt dem Verkäufer das Glas mit Jesse James' Hand. Er öffnet das Glas, und man erhält die Hand (ohne Glas) wieder zurück. Die Hand setzt man dann auf die Golfballgreifzange und den Fischmagneten dazu.

5.2: Twine-Ball-Museum:
Im Museum benutzt man den Golfballgreifer mit dem Zwirnball. Der Magnet am Greifer zieht einen metallenen Ring aus dem Ball. Er gehört Shuv-Ohl.

7.1: Vor dem Höhleneingang:
In die Höhle gehen.

7.2: In der Eingangshalle:
Nach rechts hinten durch den Vorhang gehen.

7.3: Museum-Andenkenladen/ Mini Vortex:
Hier nimmt man wieder ein Büschel Haar auf (beim geschmolzenen Eisblock).

7.2: In der Eingangshalle:
In der Halle befinden sich mehrere verschiedenfarbige Türen. Die Farben werden in jedem Spiel aufs Neue zufällig verteilt. Wenn man durch den Spiegel geht, kommt man in einen Raum mit drei Magneten (7.4), die man an- oder ausschalten kann. Dadurch erhält man Farben, die den Farben der Türen entsprechen (nur wenn die Höhle (7.4) die gleiche Farbe wie die Tür hat, in die man hineingehen möchte, kann man eintreten).
Hinter einer der Türen befindet sich Shuv-Ohl. Um ihn zu finden, muß man unter Umständen mehrere Türen/Farbkombinationen ausprobieren. Durch den Spiegel gehen und die Kombinationen probieren, und man gelangt zu 7.4.

7.4: Hinter dem Spiegel:
(1=linker Magnet, 2= mittlerer Magnet, 3=rechter Magnet)

1:	Rot
2:	Blau
3:	Gelb
1+2:	Violett
1+3:	Orange
2+3:	Grün
1+2+3:	Weiß

7.2.: In der Eingangshalle:
So lange probieren, bis man Shuv-Ohl gefunden hat.

7.5: Shuv-Ohls Zimmer:
Nun kann man mit Shuv-Ohl reden und ihn nach Bruno fragen. Dafür verlangt er irgendwann seinen Ring, den man ihm dann auch gibt. Man erhält mehrere nützliche Informationen über den "Frog Rock" (Froschfelsen) und bekommt etwas "mystic mole man powder" (Mystisches Maulwurfmann-Pulver).
Der Maulwurf sagt nicht genau, wo man den Felsen findet, sondern beschreibt zwei markante Landschaftsmerkmale, zwischen denen sich der Frog Rock befinden soll. Diese zwei Merkmale muß man sich merken, bzw. besser aufschreiben. Man kann anschließend diese zwei Orte mit Hilfe des Fernrohrs suchen.

5.4: Twine Ball Restaurant:
Das Fernrohr benutzen. Jetzt muß man die beiden Orte finden, von denen Shuv-Ohl gesprochen hat. Dazu bewegt man die kleinen Schalter mit der linken und rechten Maustaste (nach links und rechts) um die Drehrichtung/Geschwindigkeit zu bestimmen, bzw. das Teleskop auf dem Frog Rock zu stoppen.
Der Felsen liegt genau zwischen den zwei Landschaftsmerkmalen. Dort stoppt man das Teleskop und erhält einen neuen Ort auf der Karte (Pkt. 8, Frog Rock). <Q> drücken, um das Fernrohr zu verlassen.

8: Frog Rock (Froschfelsen):
Die drei Bigfoot-Haarbüschel (links) auf den Felsen legen und dann das Pulver darüberstreuen. Es erscheint ein neuer Ort auf der Karte (Pkt. 9, Bumpusville).

9.1: Vor dem Haus (Bumpusville):
Die Tür benutzen.

9.2: Eingangshalle:
Nach rechts durch die Tür.

9.3: Monster-Truck-Bett/Toupet:
Auf das Bett gehen und das Kissen nehmen. Den Golfballgreifer mit dem dicken Buch im Buchregal über der Tür benutzen. Man erhält Informationen über Roboterprogrammierung. Vorher kann man mit dem Roboter nichts anfangen. Danach durch das Haus gehen und den Roboter suchen. Der wird dann einfach benutzt.
Eine Ansicht vom Innenleben des Roboters erscheint. Es handelt sich um ein Gehirn, das mit mehreren Drähten im Roboter angeschlossen ist. Man steckt das blaue freiliegende Kabel links (siehe Grafik im Anhang) in das freie Loch. Der linke Raum auf der

Karte vom Haus müßte dann grün aufleuchten.
<Q> drücken, um den Roboter wieder zu verlassen. Der begibt sich nun direkt in Raum 9.6 (Bühne) und lockt durch das Auslösen des Alarms den Wächter von 9.4

Robotergehirn

(Virtual-Reality-Zimmer) nach 9.6 (Bühne). Man geht nun in den Virtual-Reality-Raum (9.4, rechts hinten in der Eingangshalle durch die Tür).

9.4: Virtual-Reality-Raum:
Hier benutzt man den Helm der Virtual-Reality-Einrichtung.

In der virtuellen Welt:
- Das Schwert nehmen;
- auf den Höhleneingang klicken, ein Drache erscheint;
- mit dem Schwert auf den Drachen klicken – der wird getötet;
- das Herz aufnehmen, das vom Drachen liegenbleibt, gleichfalls den Schlüssel für Raum 9.6 (Bühne).

9.6: Bühne:
Bumpus gibt eine Vorstellung. Diese kann man ansehen oder mit <Esc> überspringen. Rechts von der Tür ist ein Gerät mit einem Schlüsselloch. Damit benutzt man den Schlüssel, um die Alarmanlage auszuschalten. So wird Bruno befreit, und man bekommt im Gespräch mit ihm einen neuen Ort auf der Karte (Pkt. 10, Savage Jungle Hotel).

10.1: Vor dem Hotel:
Hinter dem Auto durch die Tür ins Hotel.

10.2: Eingangshalle:
Mit der Frau an der Rezeption reden. Man erhält ein paar Broschüren über weitere Sehenswürdigkeiten der USA. Diese Broschüren muß man sich ansehen, dann erscheinen wieder zwei neue Orte auf der Karte (11 und 12).
Der Eingang zur Party wird von einem deprimierten Bigfoot bewacht. Diesem gibt man die Feile (mit dem Toilettenschlüssel). Er feilt damit seine verhornten Füße und wird dadurch schon etwas freundlicher, aber ohne Verkleidung läßt er Sam & Max dann doch noch nicht hinein.

11.1: Beim Auto:
Nach links unten zu dem T-Rex & Mammut.

11.2: T-Rex und Mammut:
Max mit dem Mammut benutzen – man erhält Wooly Hair (wollenes Haar). Wenn man auf den Lautsprecher am T-Rex klickt, fängt dieser an zu sprechen; dabei geht sein Maul auf und zu. Jetzt muß man so lange versuchen, den Lautsprecher an- und auszuschalten, bis das Maul des Dinosauriers beim Ausschalten offenbleibt. Dann kann man das Seil an den Zähnen im Maul festmachen. Das andere Ende liegt auf dem Boden. Max nehmen und ihn am Seilende festbinden. Der Rest geht automatisch, und man erhält einen Dinosaurierzahn. Dann weiter zur Teergrube/Bungee-Jumping.

11.3: Tarpit (Teergrube) / Eingang zum Bungee-Jumping:
Rechts an der Teergrube vorbeigehen und den Fahrstuhl benutzen.

11.4: Bungee-Jumping:
Den Becher am Golfballgreifer befestigen, dann den Wandschirm benutzen, um sich dahinter die Bungee-Ausrüstung anzulegen. Das Bungee-Seil benutzen, und man fällt am Seil nach unten zu Bild 11.3, direkt über die Teergrube. Dort benutzt man den Golfballgreifer mit dem Teer und erhält einen Bunch of Tar (Teerklumpen). Danach zieht man sich wieder um und benutzt den Fahrstuhl nach unten.

12: Celebrity Vegetable Museum (Gemüse-Museum):
Nach rechts gehen und aus einer Box ein Gemüse nehmen – das Gemüse hat die Form von Bumpus' Kopf. Dann geht man zu der Frau und gibt ihr das Portrait von John Muir – sie wird ein Gemüse züchten, das seinem Kopf ähnelt. Das kann man sich dann beim nächsten Besuch wieder abholen.

9.3: Monster-Truck-Bett/Toupet:
Das Bumpus-Gemüse mit dem Toupet benutzen – Toupet.

12: Celebrity-Vegetable-Museum:
Wieder mit der Verkäuferin reden – John-Muir-Gemüse.

10.2: Eingangshalle:
Ins Inventar gehen und
- Teer auf das Kostüm schmieren;
- Mammut-Haar auf des teerige Kostüm kleben;
- Toupet oben drauf legen;
- das Kostüm benutzen und zu 10.3 (Party) gehen.

10.3: Party:
Die Weinflasche vom Tisch nehmen. Hinten rechts neben der Bühne ist eine Tür, die in die Küche (10.4) führt.

10.4: Küche:
Den Eispickel aufnehmen und dann die Hintertür aufmachen. Bumpus erscheint mit seinem Gehilfen in der Küche und bedroht Sam & Max mit einer Waffe. Ins Inventar gehen und das Kostüm benutzen. Bumpus weicht in den Eisschrank zurück. Die Tür zum Eisschrank zumachen, Bumpus ist gefangen und wird tiefgefroren. Der Bigfoot-Chef erscheint und bringt Sam & Max zum Pool (10.5).

10.5: Swimming-Pool:
Hier befinden sich vier Totempfähle der Bigfoots, und der Chef erklärt, daß er zu jedem Totempfahl ein passendes Totem braucht, um die vom Aussterben bedrohten Bigfoots zu retten. Nach dem Gespräch, bei dem man auch Bruno wieder trifft, verläßt er den Pool nach hinten in die kleine Hütte. Da man schon drei Totems dabeihat, kann man ihm folgen. (Am rechten Bildschirmrand steht ein langes Gebäude. Man muß an die hintere Ecke des Hauses klicken, um zur Hütte zu gelangen. Siehe hierzu die Grafik "Swimming-Pool".)

10.6: Bigfoot-Chef/Pool of Decadence:
Folgende Totems gibt man dem Bigfoot-Chef:
- Dinosaurierzahn;
- John-Muir-Gemüse;
- das Kissen mit dem Haartonikum.

Es fehlt noch ein "Wirbelsturm in der Hand". Den bekommt man, indem man den Mystic Vortex im Sno Globe einfängt und diesen dann mit einen Korken verschließt.

5.4: Twine-Ball-Restaurant:
Man gibt dem Guru den Eispickel (verdrehter Eispickel = Korkenzieher). Den Korkenzieher benutzt man mit der Weinflasche und erhält einen Korken. Den Korken setzt man dann in den Sno Globe ein.

7.3: Museum-Andenkenladen / Mini Vortex:
Die Mini-Vortex-Maschine benutzen. Sobald die Maschine den Wirbelsturm erzeugt, kann man die Maus wieder bewegen, und man benutzt im Inventar den Sno Globe (Sno Globe mit Mini Vortex).

10.6: Bigfoot-Chef/Pool of Decadence:
Man übergibt den Sno Globe an den Bigfoot-Chef und hat das Spiel erfolgreich beendet. ■

Die Fragen ...

Prince of Persia

Markus Thüer steckt bei Prince of Persia sowohl im ersten als auch im zweiten Teil fest. Beim ersten Teil des orientalischen Jump'n'-Runs ist der Rückweg zum Ausgang durch einen Spiegel blockiert, beim zweiten hat Jungprinz Markus zwar das Schwert seines Vaters gefunden, kommt aber nur bis zu einem großen Abgrund, über den man nicht springen kann. Dort gibt es auch eine Pferdestatue. Kann man die zum Leben erwecken, oder wie führt der Weg über die Schlucht?

B.A.T. II

Zwei brennende Fragen stellt sich Sebastian jedesmal, wenn er sich an der Lösung dieses Games versucht: Was muß man unternehmen, wenn man die Titel aus der Bank gestohlen hat? Wer weiß, wie man die gestohlenen Kreditkarten des Bankbesitzers benutzt oder wie man zu Geld kommt?

Privateer

Wer kennt einen Cheat für Privateer? Stefan kommt bei der Patrouillenmission für die Explorergesellschaft auf Ryganon nicht weiter. Man muß dort im Gamma-System 4 NAV-Points kontrollieren. Dabei stößt man auf eine ganze Menge Piraten und Kilrathis inkl. einem Kilrathi-Zerstörer (in einem Asteroidenfeld), die einem so schwer zu schaffen machen, daß es bisher nicht möglich ist, diese Mission zu erfüllen. Haben andere Privateers schon Erfahrung mit dem Job und wissen, was zu tun ist?

King's Quest VI

Trotz Komplettlösung hat Marc Schwierigkeiten, das Sierra-Adventure durchzuspielen. Er soll zum Hofnarren gehen und diesem die Flasche mit dem Korken geben. Dummerweise steckt der Hofnarr den armen Marc jedesmal in den Knast. Dort kann er mit einem gefundenen Schlüssel wieder entfliehen, wird jedoch schnell wieder geschnappt und kriegt dann lebenslänglich ohne Bewährung. Woran liegt's?

The 7th Guest

Für den Rösselsprung im Badezimmer ist die Lösung wohl etwas unklar ausformuliert. Auch hier wüßte Marc ganz gern, wie man das richtig macht.

Kyrandia I

By the way: Obwohl Zanthias Wald ziemlich klein ist, hat sich der gute Marc verlaufen. Wenn anderen Waldläufern im Wald irgendwo zwei meterhohe Säulen aus grünem Kristall aufgefallen sein sollten, wäre es nett, wenn sie eine Wegbeschreibung liefern könnten.

Wizardry VII

Wie so viele andere hat auch Alexander diverse Schwierigkeiten mit der schlampigen deutschen Übersetzung dieses Kult-RPGs. Was muß er zu Master Xheen Xeng sagen, damit der ihm Zutritt zu seinem Haus gewährt? Und was muß man in den Computer der neuen Stadt eingeben, damit Vi Domina befreit werden kann?

... und ein paar Antworten

Countdown

Olli hilft Andreas (11/93): Um die Antworten von Dr. Hashish zu bekommen, muß man ihn nur kräftig unter Druck setzen. Dazu benutzt man das Skalpell, das man ihm zu Verhörzwecken an die Kehle hält. Besagtes Skalpell findet man, wenn man vom Doktor aus in Richtung Süden geht, dann nach Osten bis zum Ende des Ganges (Fluß in Indien, harhar), von dort aus nach Norden und den letzten Raum auf der rechten Seite betritt. Das Skalpell steckt in einer Darts-Scheibe.

Legend

Ingo August hat das Game gelöst und kann Rolf (12/93) einen Hint geben: Die Truhe im Raum mit den Teleportern öffnet man, indem man eine Figur auf das Feld nördlich der Truhe stellt. Wichtig ist, daß die Figur von dort aus genau nach Süden (zur Truhe hin) blickt. Nun muß er nur noch TAKE anklicken und auf das Feld mit der Figur anwenden. Siehe da, die Truhe öffnet sich, und man findet...

Fate

Hier ist Kalles Tip zu Markus' Frage aus der 1/94:
Er steht vor der ersten wirklich harten Rätselnuß des Spiels. Das unsichtbare Kraftfeld wird durch Thardans Schergen und Zauberer im sechsten Level erzeugt. Folglich hat sich der liebe Markus in Level 6 um die wirklich schwierigen Kämpfe gedrückt. Also zurück in dieses Level und alle Räume von Thardans Geschöpfen befreien. Danach dürften die Maggi-Wände verschwunden sein. Mandrag findet sich am Ende des Gangs in einem Gefängnis, das nur zu öffnen ist, wenn die Informationen aller Steintafeln in Level 6 gelesen wurden. Die Tafeln verraten, wie der Knast geöffnet wird. Seinem Schicksal kann man nicht entrinnen.

Indy III

Mit unglaublichem technischem Aufwand ist es Lars Lindemann gelungen, die unsichtbare Brücke sichtbar zu machen, die Johannes seit der 12/93 nicht finden kann. Wie aus der Zeichnung zu ersehen ist, hält sich LucasArts bei der Lösung exakt an die Filmvorlage.

super-stark **Bazar**

Elektronik-Ecke

In letzter Sekunde

Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
multisessionsfähig, über 300 KB Datentransferrate, mit AT-BUS-Controller fertig zum einbauen.
Zum Knüllerpreis von nur

399,95

Philips CM 205 CD-ROM-Laufwerk
Das Markenlaufwerk nach dem MPC-Standard, multisessionfähig für Photo-CDs, supergünstig für

299,95

Händleranfragen erwünscht

Soundblaster 2.0 Deluxe
inkl. der 2 Topspiele Lemmings + Indianapolis 500 – die Soundkarte für jedermann!

119,–

Joypad Eagle
das ultimative Joypad nicht nur für Actionspiele für PC

24,95

Joystick Hawk
Der Joystick für den PC nur

24,95

Monsterkralle
erzeugt bläulich-violette Strahlen, die Du wie ein Zauberer durch Deine Hände oder mit Geräuschen dirigieren kannst

ab 10.03. wieder lieferbar

99,–

Das eiskalte Händchen

Blutig – makaber – täuschend echt: Das Kult-Requisit aus der "Addams Family" bewegt geräuschgesteuert die Finger und beginnt zu "wandern".

29,95

Cristal-Light

Zaubert farbige Lichteffekte in Dein Zimmer.

49,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 979-618

unglaub-lich Bazar

Games, Games, Games

Ringworld
Das große Science-Fiction-Epos nach den Romanen von Larry Niven PC 3,5"
59,95

Wing Commander
Der Klassiker unter den Weltraumflugis überhaupt. Jetzt für den PC zum Superpreis von
39,95

Civilization
Simulationsklassiker von Microprose – nicht nur für Spitzenpolitiker interessant, sondern auch für die, die es werden wollen,
PC 3,5"
69,95

Creepers
Wer "Lemmings" mochte, mag auch "Creepers". Es kriecht, schlängelt sich, wimmelt und wuselt, daß es eine wahre Freude ist ...
PC 3,5"
39,95

Search for the King
Erprobt Eure detektivischen Fähigkeiten als Programmierer auf den Spuren von Sherlock Holmes, deutsch, PC 3,5"
34,95

Links Golf VGA
Noch immer ungeschlagen: der Grafik-Hammer unter den Sportspielen.
PC 5,25"
34,95

Les Manley: Lost in L.A.
Der erfolgreiche Nachfolger von "Search for the King": Ein neuer Kriminalfall mit viel Humor und deftigen Überraschungen, diesmal in Los Angeles, deutsch, PC 3,5 "
34,95

Populous II
Wachsen, Gedeihen, Kriege, Völkerwanderung, Naturkatastrophen – alles in Deiner Hand! Der Nachfolger des Strategie-Superhits mit noch mehr Aktionsmöglichkeiten. Amiga
35,95

Plan 9 from Outer Space
Ein haarsträubendes Sci-Fi-Adventure, gestaltet nach Motiven aus dem anerkannt schlechtesten Film der Welt. Komplett mit dem Original-Spielfilm als VHS-Video! Deutsche Programmversion, PC 5,25"
39,95

Der weltberühmte Klassiker, hier und jetzt wieder zu haben! Ein riesiges Spiel-Universum voller bewohnter Planeten, voller Herausforderungen für einen fahrenden Händler, Schmuggler oder auch Söldner zwischen den Sternen.

Elite I
Amiga
37,95

Eric The Unready
Humorvolles Text-Grafikabenteuer zum Totlachen (PC 3,5")
29,95

Powermonger
Klassische Welteroberer-Simulation mit aufwendiger Grafik und Animation (PC 5,25")
39,95

Grand Prix Unlimited 34,95 DM
Gasgeben ohne Reue: Autorennen in deutscher Version (PC 3,5")

Snoopy's Game Club 25,95 DM
Comic-Spaß für die ganze Familie (PC 3,5")

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 979-618

Bazar

brand-neu

Summer Challenge

DIE Sportsimulation: Speerwurf, Hürdenlauf, Wildwasser, Springreiten, Bogenschießen und mehr Spitzenanimationen

PC 3,5 "

29,95

NEU!!

Lemmings II - The Tribes

PC + Amiga

54,95

Noch mehr Spaß als in der ersten Version, denn jetzt gilt es, die verschiedensten Spezial-Lemmings zur Kooperation miteinander zu bewegen.

Protostar

Weltraum-Handels- und Kampfsimulation mit bildhübschen Aliens

komplett in deutsch, PC 3,5 "

79,95

PC-CD-ROM

84,95

Gateway 2 Homeworld

Steig ein, in die Hiechee-Saga. Traumhaftes Weltraumabenteuer mit viel Atmosphäre. Nach literarischem Vorbild

(PC)

69,95

Larry 1

Larrys Urerlebnisse völlig neu mit Spitzengrafik (Amiga)

39,95

NEU!!

Gunship 2000

PC und Amiga

59,00

Aufwendige Flugsimulation. In Deinen Händen wird der gigantische Kampfhubschrauber zum Schrecken Deiner Gegner.

NEU!!

Incredible Machine

Das amüsanteste Knobel-Game aller Zeiten zum Freundschaftspreis

ohne Verpackung

(PC)

44,95

NEU!!

Sensible Soccer

Fußball total! Ein echter Bestseller

(PC)

49,95

Whale's Voyage

Whale's Voyage-Superpaket (Buch + Spiel nach Wahl) für 99,95

Buch

39,-

Spiel (Amiga 1MB, 1200,CD-32)

74,95

Spiel (PC-Disk, CD-ROM)

79,95

Yo Joe

Abgefahrene Action im Horrorland

(PC)

39,95

Hexuma

Harrald Ever's Erfolgsadventure. Musik von Chris Hülsbeck

PC 5,25" o. Amiga

44,95

Lotus Turbo Challenge III

Maximaler Rennspaß, Nacht, Schnee und Nebel. Komplett mit Streckeneditor

(PC)

49,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.

Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 979-618

Bazar

top-aktuell

Science-Fiction-Corner

NEU!

Deep Space Nine Station
Ein Muß für jeden Star-Trek-Fan. Die Originalstation aus der Fernsehserie

59,95

NEU!

Star Trek 3-Teile-Pack
Klingonen-, Ferengi- und Romulaner-Kampfschiff zusammen

54,95

Tie-Interceptor als Snap- Bausatz für

27,95

Deep Space Nine Shuttle
Der erste Bausatz aus der neuesten Fernsehserie

59,95

Star-Wars-Destroyer des Imperiums als beliebtes Klebemodell

49,95

NEU!

Millennium Falcon, supergroßer Klebe-Bausatz

59,95

49,95

Originalgetreue Enterprise-Bausätze, wie immer komplett mit Aufklebern und Ständer (ohne Bemalung). 1701-A (oben) oder 1701-D (unten), jeweils zum absoluten Hammerpreis

Klebemodell

37,95

Snapmodell

27,95

Maßstabgetreue Nachbildungen des X-Wing-Fighters.

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 979-618

PC-CD-ROMs bunt gemischt

Traumhaf

Leute, Leute, langsam könnten wir schon fast eine ASM nur für CD-Games machen, so viel wird momentan auf den Markt und in Eure Laufwerke geworfen – und ein Ende ist (glücklicherweise) noch nicht abzusehen. Schauen wir doch zunächst einmal nach, was sich so in der Compilation-Ecke tut – damit die endlich mal leer wird...

GAMES, GAMES, GAMES

PC (AT, VGA, Festplatte, MSCDEX ab V 2.1), **ca. 90 DM**, Hersteller: **Softgold**, 41564 Kaarst, Muster von: **Hersteller**.

Softgold will CD-ROMlern den Einstieg ins Spielvergnügen leichtmachen. Auf bisher zwei Ausgaben von **Games, Games, Games** findet Ihr jeweils einen (komplett deutschen) Adventure-Hit von LucasArts und vier weitere Games, die nicht unbedingt schlecht sind, aber auch nicht das Niveau der beiden Aufreißer-Progs erreichen. Was soll's – fünf ordentliche Games für unter 100 DM, das kann sich bei dieser Zusammenstellung schon sehen lassen. Spezielle CD-ROM-Versionen dürft Ihr dafür aber nicht erwarten, und wenn Ihr schon zwei oder mehr Games aus dieser Compilation Euer eigen nennt, dann könnt Ihr getrost auf diese CDs verzichten.

Volume 1:
Indiana Jones and the Last Crusade
Rings of Medusa
Transworld
Invest
Rolling Ronny

Volume 2:
The Secret of Monkey Island
Crown
Logical
Oil Imperium

TOPSHOTS ON CD

PC (AT, MSCDEX ab V 2.1, VGA; unterst. Maus, Joystick), **ca. 30 DM**, Hersteller: **Softgold**, 41564 Kaarst, Muster von: **Rushware**.

Sehr unterschiedliche Games tummeln sich auf den CDs dieser Serie, die im handlichen kleinen Plastikpack erschienen sind. So bescheiden die Aufmachung, so bescheiden auch der Inhalt, selbst wenn das Ganze im ersten Augenblick sehr günstig erscheint: Neben jeweils einem schon etwas in die Jahre gekommenen Vollpreis-Programm bekommt Ihr auf jeder CD noch mal 400 MByte Shareware.

Darunter befinden sich natürlich hauptsächlich Spiele, aber auch Windows-Utilities und Anwendungen. Des weiteren wurden ein paar ATM- und TrueType-Schriften sowie etliche Grafiken mit draufgepackt. Nicht übersehen werden sollte allerdings, daß die Shareware auf jeder der bisher sechs CDs dieselbe ist, sich also nur das Hauptprogramm ändert. Wer auf ein bestimmtes Game aus der Serie scharf ist, wird bestens bedient, nur wegen der Shareware lohnt sich ein Zweitkauf jedoch nicht. Die Titel:

- Spirit of Adventure
- Snow Strike
- Baby Jo
- Lord of Doom
- Sarakon
- Transworld
- Tennis Cup 2

...te CD-Welt

TOPSHOTS ON CD – 15 CD-ROM-GAMES

PC (AT, MSCDEX V 2.1, VGA; unterst. Maus, Joystick), **ca. 120 DM**, Hersteller: **Softgold**, 41564 Kaarst, Muster von: **Hersteller**.

Dreimal ist diese Großversion der Topshot-Reihe inzwischen erschienen. Nach dem Motto "Was haben wir denn noch so in der Antiquitäten-Schublade?" wird hier gnadenlos Resteverwertung betrieben. 15 zum Teil nicht nur an- sondern schon total verstaubte Games dürfen netterweise mal wieder frische Luft schnappen. Für jeden Spielertyp ist etwas mit dabei, vom Rollenspiel (*Rings of Medusa*) über Denk- und Geschicklichkeits-Games (*Sarakon, Logical*) bis hin zu Sport (*Tennis Cup 2, Street Rod*) und Handels-Simulationen (*Transworld*) ist alles vorhanden. Wer sich ganz auf die Schnelle eine Oldie-Spiele-Bibliothek zulegen möchte, der sollte mal einen Blick auf diese Progs werfen. Aber verderbt Euch dabei nicht den Spaß an echten CD-Games mit ihren speziellen Features, denn das hier sind ganz normale Spiele, die lediglich einen silbernen Unterbau (und eine Minimal-Anleitung) bekommen haben.

ACTION CD

PC (AT; unterst. AdLib, SoundBlaster, Joystick, Maus), **ca. 80 DM**, Hersteller: **Digital Integration**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Als wahres Schwergewicht entpuppt sich das Spielepack, das von den Simulations-Spezialisten Digital Integration und Spectrum HoloByte nicht nur mit vier Games, sondern vor allem auch mit vier umfangreichen Handbüchern bestückt wurde. Die sind für solche 'harten' Flugsimis wie *Falcon* oder *Flight of the Intruder* auch bitter notwendig. Für Flugifans, die diese beiden Klassiker noch nicht in ihrer Sammlung haben, ist das eine glänzende Gelegenheit, mal einen nostalgischen Blick zurückzuwerfen, denn die beiden Games haben bereits einige Jahre intensiven Einsatzes hinter sich. Der Falke kommt übrigens auch im Zweispielermodus.

Stunt Driver, das als einziges Game mit einem englischen statt deutschen Handbuch ausgestattet wurde, ist ebenfalls nicht mehr so ganz taufrisch (Baujahr 1990), was besonders den Grafiken deutlich anzumerken ist. Trotzdem ist dieses Programm bestimmt eine Bereicherung für Liebhaber rasanter Rennsimulationen, vor allem, da es ebenfalls mit einer Zweispieleroption (über Modem oder Null-Modem-Kabel) aufwartet und als Zugabe auch noch einen Track-Editor mitbringt.

Noch ein Jahr mehr auf dem Buckel als der Stunt Driver hat die Panzersimulation *Tank* – aber diese Stahlgiganten sind eben ziemlich haltbar. Grafisch ist es allerdings nicht mehr auf dem neuesten Stand und das schwächste Prog in dieser mit viel Sachverstand zusammengetragenen Sammlung.

GOLDEN 7

PC (386, Festplatte; unterst. Maus, Joystick, AdLib, teilw. SoundBlaster), **ca. 140 DM**, Hersteller: **UBI Soft**, Frankreich, Muster von: **Die Cassette**.

Sieben auf einen Streich werden hier von UBI Soft serviert – ein Menü, an dem man seine Freude haben kann. Zur Vorspeise gibt es zwei Denkspiele, als Hauptgang drei Adventures, zum Nachtisch einen Flugsimulator und zur besseren Verdauung noch ein bißchen Sport hinterher. Zugegeben, die Mischung der Titel ist etwas wild, aber wer auch nur zwei Programme aus diesem Angebot wirklich haben will, wird mit der Compilation bestens bedient.

Zusätzlich erfreut das deutsche Handbuch! Vor allem Sierra-Fans sollten aufmerken, denn ihre Lieblingsfirma ist auf dieser CD schwerstens vertreten. Inhalt:

- Sargon V
- Shanghai II
- Heart of China (Hit 9/91)
- Leisure Suit Larry 5 (Hit 12/91)
- King's Quest V (Hit 2/91)
- Great Courts 2
- Red Baron

Der Rote Baron ist übrigens laut Anleitung "nicht auf dor Fostplatte installierbar"(!). Das stimmt so nicht ganz: Installieren könnt Ihr das Programm

sehr wohl – wenn es dann allerdings später eine bestimmte Disk haben will, ist das Vergnügen zu Ende.

QUEST & FUN

PC (386, Festplatte; unterst. Maus Joystick, AdLib), **100 DM**, Hersteller: **UBI Soft**, Frankreich, Muster von: **Die Cassette**.

Und gleich noch einmal die Kombination aus Sierra und UBI Soft. **Quest & Fun** enthält drei der Titel aus der goldenen 7: *Leisure Suit Larry 5, King's Quest V* und *Red Baron*. Warum das so ist, warum immer noch Code-Abfragen nerven, warum in der Red-Baron-Anleitung auch die Amiga-Version mitgecovert wird und die Übersetzung des Handbuchs teilweise für mehr Humor sorgt als die Programme selbst, das wollen wir hier mal nicht weiter hinterfragen. Hoffen wir, daß wenigstens die Hersteller dieser Compilation es wissen.

Fact ist jedenfalls, daß Ihr auf "Quest & Fun" ein paar nette, wenn auch nicht CD-mäßig erweiterte Games bekommen könnt, die sogar mal recht erfolgreich waren (1991 gab's ASM-Hitsterne für die beiden Adventures). Was allerdings nicht begeistern kann, sind die deutschen Texte bei König Grahams King's-Quest-Abenteuern, die ziemlich hölzern und 'englisch' übersetzt wurden. Larry macht sich da etwas besser. Grafisch sind beide Adventures noch recht ansprechend, während das etwas ältere Red Baron das unrühmliche Schlußlicht macht. Kaufen? Eure Entscheidung.

STRIKE COMMANDER

PC (486, 4 MB RAM, VGA, MSCDEX ab V 2.1; unterst. alle verbreiteten Soundkarten), **ca. 130 DM**, Hersteller: **Origin**, USA, Muster von: **Electronic Arts**, England.

Die CD-Version des Hit-Programms **Strike Commander** hat es echt in sich. Neben dem 'normalen' Basisprogramm bekommt Ihr hier auch gleich noch die **Special Operations** und das **Speech Pack** mitgeliefert, alles schön brav auf einer Scheibe. Die technischen Anforderungen sind dadurch nicht geringer geworden. Empfohlen wird nach wie vor folgende Konfiguration: 486/50 MHz, 8 MB RAM, Double-Speed-CD-ROM, Joystick, Soundkarte (SoundBlaster für Sprachausgabe und Special Effects), Festplatte mit mind. 10 MB. Wenn Eure Festplatte mit dem Kompressions-Programm 'DoubleSpace' vergrößert wurde, macht das jetzt allerdings keine Probleme mehr.

Preislich ist an diesem Mega-Pack nichts auszusetzen – wenn man sich die Teile nicht vorher schon alle einzeln gekauft hat. Das ist dann ziemlich ärgerlich. Wer seinen normalen Strike Commander updaten will, der kann das für ca. 70 Tacken tun. Infos bei Electronic Arts in Gütersloh.

LINKS COLLECTORS CD

PC (286, Festplatte; unterst. VGA/MCGA, EMS, XMS, RealSound, AdLib, SoundBlaster, Joystick), **ca. 100 DM**, Hersteller: **Lasersoft**, USA, Muster von: **Die Cassette**.

Kennt Ihr noch die gute alte Golfsimulation *Links*? Auf dieser CD findet Ihr das Basisprogramm zusammen mit drei zusätzlichen Kursen: *Bay Hill, Firestone* und *Bountiful*. Mit dem phantastischen Links 386 Pro kann das Original-Links natürlich nicht mehr ganz mithalten, ist aber trotzdem eine sehr spielbare und motivierende Simulation. Schließlich kam der Hitstern in der ASM 4/91 nicht von ungefähr. Wer die drei Kurse noch nicht besitzt und auf Golf steht, kann mit dieser CD keinen Fehler machen.

BURNING STEEL Entscheidung im Atlantik

PC (386, VGA, Festplatte; unterst. AdLib, Roland, SoundBlaster), **ca. 120 DM**, Hersteller: **SSI**, USA, Muster von: **Die Cassette**.

Es lebe die Marine! Die Schlachtschiff-Orgie **Burning Steel** von Simulator-Spezialist **SSI** kommt nicht nur übersetzt (dank Softgold), sondern in der CD-Version auch noch mit ein paar Zusatzprogrammen erweitert zu Euch. Beigepackt wurden der *Szenario Editor, Superschiffe im Atlantik* und *Amerika im Atlantik*. Jetzt steht einem fröhlichen Schiffeversenken im Hi-Tech-Format eigentlich nix mehr im Wege. Und Krieg spielen ist ja soooo lustig!

MIGHT & MAGIC TRILOGIE

PC (AT, 4 MB RAM, Festplatte, MSCDEX ab V 2.1, VGA), **ca. 130 DM**, Hersteller: **New World Computing**, USA, Muster von: **Softgold**.

Das ging ja nun echt schnell: Kaum hatte der fünfte Teil der **M&M**-Saga sein CD-Debüt gegeben (ASM berichtete), da meldet sich

New World Computing mit einer neuen Überraschung zurück. *Die Inseln von Terra, Clouds of Xeen* und *Dark Side of Xeen* sind ab sofort auf deutsch und auf einer CD erhältlich – das Ganze zu einem Preis, der sich in erträglichen Grenzen hält und für den super Spielspaß, den die drei Programme bieten, durchaus gerechtfertigt ist. Und nicht vergessen: Clouds und Dark Side lassen sich zu einer großen Welt von Xeen zusammenfassen, wo es etliche Extra-Adventures zu erledigen gibt, die in den Einzelteilen nicht vorkommen. That's echt Value for Money.

Versilberte Games

Nicht nur Compilations oder Mega-Packs stehen diesmal auf der Neuigkeitenliste, auch ein paar Einzelkämpfer sind inzwischen zu CD-Ehren gekommen. **SSI** zum Beispiel hat jetzt dem sehr guten Strategiespiel **Stronghold** (120 DM) ein silbernes Gewand spendiert. Auch **Spaceward Ho** (100 DM), das Weltraumeroberungsspektakel von **New World Computing**, grüßt silbern glitzernd. Beide Games kommen zwar ohne sonderliche Verbesserungen, aber dafür, wie bei **Softgold**-Produkten inzwischen üblich, auf deutsch. Besitzer der Disk-Versionen können somit ihr Portemonnaie schonen.

Das futuristische Autorenn-Opus **CyberRace** (130 Germanendollar), für das Industriedesigner Syd Mead den Pinsel schwang und das dem Hersteller **Cyberdreams** wohl keine allzu relaxten Träume bescheren dürfte, liegt ebenso bereits auf CD vor wie die Flugsimulation **Super VGA Harrier** (ebenfalls 130 DM) von **Domark**. Letzteres ist nur etwas für hartgesottene Flugi-Fans mit eingebautem VESA-Treiber im PC.

WINTER OLYMPICS

PC (386SX/25, VGA, VESA; unterst. Maus, Joystick, SoundBlaster, Pro Audio Spectrum), **ca. 110 DM**, geplant für: **SNES**, Hersteller: **U.S. Gold**, England, Muster von: **Selling Points**.

Euch ist kalt? Kann ich verstehen, bei dem Wetter. Den Jungs in Lillehammer dürfte dagegen ein bißchen Kälte nichts weiter ausmachen. Und auch Euch wird unter Garantie warm werden, wenn Ihr **Winter Olympics** in Euer Laufwerk schiebt. Spielerisch sind alle Versionen dieser Sportsimulation ziemlich gleich, nur weist die CD-Olympiade ein paar Besonderheiten auf. Zum einen haben die Leute von **U.S. Gold** Sinn für Technik, denn in der Packung findet Ihr je eine eigene CD für Single- und Double-Spin-Laufwerke (und das alles für schlappe 110 Märker). Zum zweiten wurden die freien Kapazitäten auf der CD dazu benutzt, einen kompletten olympischen Almanach mit draufzupacken, der Euch alles Wissenswerte von Beginn der Winterspiele an vermittelt. Animierte Bilder diverser Gewinner (insgesamt ca. 40 Minuten Videoclips) sind nur ein Teil dessen, womit die Facts aufgelockert werden.

ASM Urteil: 9 GUT

ASTERIX, DAS SPRACHGENIE

ASTERIX AND SON

PC (386, VGA, Windows, AdLib o. SoundBlaster), **ca. 170 DM**, geplant für: **Mac**, Hersteller: **EuroTalk**, England, Muster von: **Brainiax**, 35502 Butzbach.

Viel herumgekommen ist er ja, der Held aus Gallien. Kein Wunder, daß er sich jetzt, wo es kaum noch Römer zu vertrimmen gibt, weiterhin auf internationale Art die Zeit vertreibt: als Sprachlehrer.

Die gezeichneten Abenteuer von Asterix, Hinkelsteinlieferant Obelix und Minihund Idefix kennt hierzulande jedes Kind. Warum also, sagte sich das englische Softwarehaus EuroTalk, sollte man die Jungs nicht auf CD pressen, ihnen ein paar charakteristische Stimmen verpassen, Soundefekte druntermischen und Europa damit beglücken? Ja, warum eigentlich nicht?

Asterix and Son bietet gegenüber gewöhnlichen Comics einen riesigen Vorteil: Hier steht nicht das geschriebene, sondern das gesprochene Wort im Vordergrund. Die Sprachausgabe ist wunderbar sauber und zum Teil auch ganz witzig, nur bei Dialekt sprechenden Charakteren wird's dann doch schwierig. Falls Euer PC mit der erforderlichen Hardware ausgerüstet ist, könnt Ihr die Sätze nachsprechen, aufnehmen und zur Kontrolle wieder abspielen. Ihr arbeitet Euch in jeder (anwählbaren) Seite von Bild zu Bild, wobei immer erst der Text gesprochen wird – die Sprechblasen bleiben leer. Auf Mausklick zeigt sich der englische Text in den Bildern, ein weiterer Klick blendet die deutsche Übersetzung ein. Fragen zu Vokabeln oder Ausdrücken? Ein Klick auf den Lehrer-Button, und schon wird das Wichtigste in einem weiteren Fenster erklärt.

▲ *Follow me, please*

Das Programm eignet sich nicht für Anfänger, sondern setzt schon ein paar Jährchen Englisch voraus. Die zum Teil sehr freie Übersetzung kommt dem Unterhaltungswert zugute, wenn auch größere Textnähe didaktisch vielleicht sinnvoller wäre. Die Idee mit Comic-Geschichten eine Sprache zu lernen, ist bestechend. Hier wird sicher noch mehr kommen.

ASM Urteil: 8 ANNEHMBAR

Kategorie	Wertung
Grafik:	7
Sound:	10
Ablauf:	7
Aufmachung:	8
Humor:	9

Englisch für Fortgeschrittene und Asterix-Fans – zum happigen Preis

Amiga CD32

Amiga in Scheiben

Die Neuerscheinungen für Commodores Edel-Konsole, die Monat für Monat die Redaktion erreichen, reichen inzwischen für einen etwas höheren Turmbau. Aber nicht alles, was silbern glänzt, ist auch golden.

Bei den Neuvorstellungen dieses Monats überwiegen die Jump'n'Run-Games. Doch muß man sorgfältig die Spreu vom Weizen trennen.

CHAMBERS OF SHAOLIN

79,95 DM, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Da wäre zuerst einmal **Chambers of Shaolin** vom englischen Software-Haus **Unique**. Dieses Game ist vor allem etwas für die Fans asiatischer Prügelorgien. Mittels Karate werden hier die Mitstreiter dazu aufgefordert, gefälligst die Meinung zu übernehmen, die man selbst vertritt.

Im Ernst: Ein oder zwei Spieler können sich durch ein hartes Training quälen, um hinterher an den Ausscheidungskämpfen teilzunehmen. Die Kampfbewegungen werden über das Joypad gesteuert. Man kann Faustschläge und Fußtritte verteilen, abwehren, in die Hocke gehen und ansonsten Variationen der Punkte eins und zwei anwenden.

▲ *Prügelorgie Nummer 1: Chambers of Shaolin*

Die Steuerung ist allerdings etwas schwerfällig. So ist man beim Training oft in Gefahr, entgegenkommenden Gegenständen nicht ausweichen zu können, weil zwischen Druck des Schalters am Joypad und Ausführung der entsprechenden Aktion Zeit vergeht. Geübte Kämpfer lassen sich davon aber bestimmt nicht abhalten. Die Grafik ist nicht schlecht, könnte aber auch auf einem Normal-Amiga entstanden sein, der Sound nimmt die Möglichkeiten der CD auch nicht vollständig in Anspruch.

Urteil: 8 – ANNEHMBAR

THE SEVEN GATES OF JAMBALA

79,95 DM, Muster von: **Die Cassette**.

Das erste Jump'n'Run nennt sich **The Seven Gates of Jambala** und stammt ebenfalls aus der englischen Software-Schmiede **Unique**. In diesem Spiel steuert Ihr einen Helden, der durch ein Labyrinth wandert und sieben verzauberte Städte finden muß. Dazu muß er die sieben Teile eines zerbrochenen Zauberstabs finden.

Die Figur muß durch eine Vielzahl von Ebenen gelenkt werden, betritt dabei Häuser und muß sich gegen bewaffnete Gegner wehren. Alles in allem wäre das ein richtiger Konsolenrenner, wenn nicht Unique konsequent ihre verpatzte Steuerung weiterentwickeln würden. Hierbei quält sich alles teilweise langsam, teilweise so ungenau durch die Gegend, daß es wirklich keine Freude mehr ist. Das Überspringen eines Grabens wird dank der wirklich kurzen Abstände des Springens zu einem Rätselspiel à la "Schafft er's oder schafft er's nicht", was bei mir schon nach kurzer Zeit Unwillen hervorrief. Um es kurz zu machen: The Seven Gates of Jambala empfehle ich nur hartgesottenen Liebhabern solcher Spiele.

▲ *The Seven Gates of Jambala – nichts für Nervöse*

Urteil: 6 – ANNEHMBAR

FIRE FORCE

79,95 DM, Muster von: **Die Cassette**.

Und schon wieder Krieg. Als gäbe es nicht genug Theater auf der Welt, gibt es von **International Computer Entertainment** (ICE) **Fire Force** für wahre Helden. Über die Story konnte ich in der Anleitung nicht viel herausbringen, allerdings reicht eine kurze Beobachtung des Spielgeschehens voll aus: gute, heldenhafte Westler gegen die ach so bösen, hinterhältigen Araber – zumindest sahen die "Gegner" so aus.

▲ *Töten, töten, töten! Was für eine Auswahl in Fire Force...*

Irgendwie muß man versuchen, Held zu bleiben, andernfalls wird man zu Hackfleisch bearbeitet. Man arbeitet sich per Joypad durch ein Lager durch, sammelt Kraft und Waffen und bringt um, was nur umzubringen ist. Dabei geht man nicht zimperlich vor: Unter anderem kann man seinen Gegner ziemlich spektakulär die Kehle mit einem Messer durchschneiden. Ab da wurde es für mich unerträglich, deshalb nur ein paar Grundbewertungen: Grafik ist gut, Sound geht so, Spielablauf ätzend gut. Anleitung wie das Spielthema. Beispiel: Aus "Vermißt" wird dank der Schwierigkeiten mit dem "scharfen S" kurz mal "Vermiflt".

Urteil: 5 – MANGELHAFT

DANGEROUS STREETS

79,95 DM, Muster von: **Die Cassette**.

Von **Flair** gibt es ebenfalls ein Prügelspiel namens **Dangerous Streets**. Hier darf sich jeder aus einer Reihe von kampflustigen Damen und Herren seinen oder ihren Favoriten herausnehmen und ihn (oder sie) gegen die anderen kämpfen lassen. Die Methode ist nicht neu. Wie schon weiter oben beschrieben, traktiert man das Joypad, das wiederum die Spielfigur nötigt, mit Gewalt und Spucke gegen die anderen anzugehen. Allerdings macht diese Prügelorgie schon wieder mehr Spaß, weil die Kämpfe durch starke Gegner nicht einfach gemacht werden. Auch ist die Grafik besser, und die Bewegungen lassen sich besser kon-

trollieren. Der Sound ist o.k., die Anleitung ist zwar in englisch, hat aber ein paar Gags drauf (die wildeste – Entschuldigung an die weibliche Leserschaft – Kampfbiene ist laut Anleitungstext Lehrerin in einem Gymnasium. Da möchte ich nicht Schüler sein).

Urteil: 10 GUT

▲ *Prügelorgie Nummer 2: Dangerous Streets*

ALFRED CHICKEN

79,95 DM, Muster von: **Die Cassette**

Alfred Chicken ("das verrückte Huhn ist wieder da...") hat sich schon auf den anderen Amiga-Rechnern getummelt, und die 1200er-Version gibt es jetzt auch als Umsetzung von **Mindscape** für Amiga CD32. Wie gehabt, ist Alfred auf der Suche nach seinen Nestbrüdern und -schwestern, die von den bösen Meka-Chicken gekidnappt wurden. Alfred muß dabei über Plattformen hüpfen, sich durch Sprungfedern hochschießen lassen und sich vor allem vor dem umherstreunenenden Viechern in acht nehmen.

Auf dem Amiga CD32 sieht das Game gar nicht so übel aus. Die Grafik ist gut, der Spielablauf macht Spaß (vielleicht eignet sich hier das Joypad wesentlich besser zum Spielen als der Joystick), und die Soundeffekte kommen auch ganz gut. Meinen Segen bekommt das Teil auf jeden Fall.

▲ *Alfred Chicken: Das verrückte Huhn ist wieder da*

Urteil: 10 GUT

JAMES POND 2: ROBOCOD

69,95 DM, Muster von: **Die Cassette**

Und jetzt kommt einer meiner Favoriten, und zwar von **Mindscape**! Zwar ist er auch nicht mehr der Jüngste, aber James Pond wird immer wieder gern gesehen. Diese Persiflage auf James Bond ist einfach nur genial, und so spielt sich **James Pond 2: ROBOCOD** genauso schön wie auf den anderen Rechnern. Der kleine Kerl, der im Auftrag der Organsisation F.I.S.H. unterwegs ist, um Dr. Maybe (das Pendant zu Dr. No) kaltzustellen, macht auf der Amiga-Konsole nicht nur eine gute Figur, als kleine Zugabe gibt es sogar zeichentrickartige Sequenzen mit "Kinostimme aus dem Hintergrund". Grafik und Sound sind sehr gut, der Spielablauf ist super, mehr braucht man wohl nicht zu sagen.

▲ *James Pond: Im Geheimdienst ihrer Majestät*

Urteil: 11 SEHR GUT

Adventures haben meist einen entscheidenden Nachteil: Hat man sie durchgespielt, dann verschwinden sie häufig in den Tiefen eines Archivs – Dauerspaß also nur bedingt. Bei C.I.T.Y. 2000 ist das anders: Hat man es endlich geschafft, bis zum Ende zu gelangen, so kann man das Ganze später noch als informativen Bilderbogen und Reiseführer für die englische Hauptstadt nutzen.

◄ *Die Müllabfuhr war schon da*

Reise in den Tod

Die Stadt des nächsten Jahrtausends – das ist London, und hier ist ein Adventure angesiedelt, das sowohl Reize als auch Schwächen hat. **C.i.t.y. 2000** wurde vom bislang wenig bekannten Label **Abitus** aus Kanada hergestellt und bietet neben weit über 1600 Stadtansichten auch 45 Minuten Animations- und Actionsequenzen mit Original-Schauspielern.

Ein recht simples, dafür aber leichtverständliches Icon-Klick-Feld wird in der nicht besonders umfangreichen Anleitung erklärt. Der Rest ist zumindest bedienungstechnisch ein Kinderspiel, was man von der Story indes nicht behaupten kann, denn die richtet sich ausschließlich an jene, die in Sachen Abenteuer schon etwas mehr Erfahrung haben. Und Englisch muß man auch können...

C.I.T.Y. 2000

PC (386, 2 MB RAM, SVGA; unterst. SoundBlaster u. Kompatible), **129,95 DM**, Hersteller: **Aditus**, Kanada, Muster von: **Die Cassette**.

Ihr verkörpert einen Geheimagenten namens John Daring. Der erhält den Auftrag, nach London zu fliegen, um hier die dunklen Machenschaften eines gewissen Stanislav Rooter zu stoppen. Der Miesling will nämlich mit einer chemischen Geheimwaffe ganz London und später die ganze Welt erobern.

Das Spiel beginnt mit der Ankunft Johns am Flughafen Heathrow, wo er sich erst mal nach einem Taxi umsieht. Unser Amerikaner hat allerdings nur Dollars dabei. Somit kommt er zunächst nicht von der Stelle. Wieder zurück im Gebäude, hört er dann, wie sein Name aufgerufen wird – er möge doch zur Information kommen.

▲ *Privatleben eines Privatauges*

Ein Klick auf das Kartensymbol erleichtert Euch die Suche nach dem richtigen Weg. Und auch den Sack ("Objects") solltet Ihr anklicken, denn nur so lassen sich Gegenstände finden, die Ihr aufnehmen, berühren oder sonstwie verwenden könnt.

Nachdem John am Informationsschalter den Brief seines Kontaktmanns in Empfang genommen und geöffnet hat (den Schraubenschlüssel anklikken und damit auf den Brief in "Inventory" gehen), besitzt Ihr neben einer Adresse auch 100 Pfund. Das Programm ist schlau genug, um zu wissen, wann es mit den jeweils angeklickten Gegenständen etwas anstellen kann, und vor allem was.

▲ *No smoking – wo ist der Frack?*

So wird z.B. bei einem Foto-Automaten eine Animationssequenz gezeigt, in der John sich ablichten läßt. Das Resultat findet Ihr anschließend im Inventory. Am Flughafen nehmt Ihr noch schnell eine schmutzige Kaffeetasse mit, dann begebt Ihr Euch zur U-Bahn und klickt das Ticket an, das im "Objects"-Feld erscheint (ein Taxi ist nicht mehr aufzutreiben).

▲ *Erwischt!*

Da Ihr im Jahre 2000 seid, fährt die U-Bahn nur eine Station weit. Aus dem Brief wißt Ihr, daß für John ein Zimmer im Hilton, Nähe Hyde Park gebucht wurde. Dort angekommen, entdeckt Ihr bei der Übergabe des Zimmerschlüssels auch eine Karte. Diese unbedingt mitnehmen, denn wenn Ihr sie anklickt (mit dem Schraubenschlüssel), dann habt Ihr zwar keine Stadtansichten mehr, dafür aber einen großen Stadtplan, der den Vorteil hat, daß man sein Ziel schneller erreicht.

Anschließend geht Ihr nach Mayfair (auf der Karte sind zwei dicht aneinanderliegende Punkte in diesem Bereich. Einfach auf einen der beiden Punkte stellen und so lange die Richtung wechseln, bis Ihr im Objects-Feld eine Klingel seht. Dies gilt auch für spätere Stationen im Spiel!). Dort trefft Ihr Euren Kontaktmann.

Tja – "er" ist eine recht ansehnliche Tussi, die Euch einen Dekoder und eine Scheckkarte in die Hand drückt. Die Scheckkarte solltet Ihr möglichst nicht in einen der Geldautomaten stecken! Und der Dekoder...

Na ja, jedenfalls erwähnt die Kontaktperson im (digitalisierten) Gespräch, daß bei Madame Tussaud öfter die Figuren wechseln. John latscht dorthin, sucht und findet Heinrich VIII. und spricht ihn mit der untersten von vier angezeigten Äußerungen an. Und schon ist John im Besitz eines weiteren Zettels, auf dem sich ein Geheimcode verbirgt. Wozu habt Ihr einen Dekoder?

Vergeßt es – er nützt gar nichts. Und trotzdem ist der Code sehr leicht zu knacken. Ihr müßt allerdings mehrfach auf <R> (Replay) drücken, um die Animationssequenz mehrfach zu sehen und alles abzuschreiben.

Tja, und dann schaut Euch mal die letzte Zeile der Notiz an – na, klingelt's? Klingeln tut's jedenfalls dort, wo Euch der Zettel hinschickt, und nach ungefähr halbstündigem Versuch, hineinzugelangen, kommt man irgendwann auf den richtigen Dialog mit dem Wachposten. Man versuche es mit dem Austauschposten.

▲ Darf ich um Ihre Hand bitten?

▲ Der Londoner Stadtplan, mal nicht patentgefaltet

Und nun? Da liegt etwas rum, das solltet Ihr als erstes aufnehmen. Dann kommt ein Typ an, gibt Euch zwei Zettel (das eine ist ein Paßwort, das andere eine Adresse), wo Ihr etwas abholen sollt. Das war's fürs erste. Wenn Ihr es zu diesem Zeitpunkt wagen solltet, nach links ins Labor zu gehen, erwartet Euch dasselbe Schicksal wie das, wenn Ihr im Wachsmuseum jemanden fragt, ob er "Agent X" sei. So geht Ihr brav zu der angegebenen Adresse, kehrt dann wieder ins Labor zurück und erhaltet weitere Infos, denn hier liegt jetzt wieder etwas rum. Wer mag, kann zwischendurch auch mal ein bißchen bummeln gehen. Im "Covent Garden" erfahrt Ihr z.B., daß jemand nach John gefragt hat. An derselben Stelle trefft Ihr später wieder eine Kontaktfrau (hehe), und zwar nach der Auseinandersetzung mit Dr. Murphy.

Wie, Ihr kommt nicht mit? Nun, kein Wunder, denn ALLES will ich nun auch nicht verraten. Nur noch soviel: In des Doktors Haus gelangt man mit der Kreditkarte! Mir hat das Spiel an sich sehr gut gefallen, die Begleitmusik ist für meinen Geschmack etwas zu fade, aber sie läßt sich abstellen. Die Dialoge sind zum Teil schwer zu verstehen, was nicht an der Sprache, sondern an der technischen Umsetzung liegt. Bedauerlich, denn sie enthalten u.a. wertvolle Hinweise fürs Weiterkommen, ohne die man aufgeschmissen ist. Folglich gibt's für das eigentlich überdurchschnittliche Spiel auch keinen Hitstern, aber eine verdiente "10" und die dringende Empfehlung, eine deutsche Übersetzung nachzuliefern. Demnächst soll *C.I.T.Y. 2000 Paris* erscheinen – ich freue mich drauf, gebe aber meiner Hoffnung Ausdruck, daß die Dialoge dann nicht auf Französisch ablaufen.

Urteil: 10 GUT

Grafik:	10
Sound:	7
Ablauf:	10
Atmosphäre:	10
Idee:	10

Nur für Fortgeschrittene! Aber die werden ihren Spaß haben

3DO

Software-Science-Fiction

Der Computermarkt ist permanent in Bewegung. Ob Hardware oder Software – überall wird ständig weiterentwickelt, Besseres ausgebrütet. Besonders interessant wird es immer dann, wenn neue Systeme angekündigt werden. Die Wartezeit, Screenshots der kommenden Software und die Gerüchte über die Leistungen eines neuen Systems sorgen für Spannung – und Neugier.

Im Moment befinden wir uns wieder einmal am Anfang einer neuen Hardware-Generation. Auf dem PC ist das CD-ROM dabei, die Diskettenlaufwerke abzulösen, im Konsolenbereich hat das Aussterben der 8-Bit-Systeme begonnen, und mit puren CD-Maschinen wie dem CD-I von Philips und Panasonics **3DO** beginnt eine völlig neue Art von Geräten, die Wohnzimmer der Welt zu erobern.

▲ *Wie beim Film: "Shock Wave" entsteht*

Das CD-I dümpelt im Moment noch (genauer gesagt, *schon* seit fast zwei Jahren) auf einer Woge der Unentschlossenheit vor sich hin und weiß nicht, für welche Richtung es sich entscheiden soll – "seriös" oder "spielerisch". Bis das geklärt ist, hat sich vielleicht bereits das zweite CD-Format fest etabliert, denn das 3DO geistert ebenfalls schon seit Monaten in vorerst geringen Stückzahlen durch die Lande.

Inzwischen ist das Gerät fertig, allerdings nur in der NTSC-Version (das ist die amerikanische Fernsehnorm, das Gegenstück zum hierzulande gebräuchlichen PAL – und natürlich nicht dazu kompatibel). Die NTSC-Maschine gibt es hier in Deutschland nur als sündhaft teures Importgerät, und so blieb das 3DO bis jetzt lediglich ein bestaunter Exot. Aber, traraaaaa (!), ab August soll sich das ganz offiziell ändern. Dann wird die in England bereits ab April (hoffentlich kein Scherz) erhältliche PAL-Version ihr Debüt auch in Deutschland geben.

Über die Hardware haben wir ja bereits in früheren Ausgaben berichtet, und sie sieht ohne Zweifel sehr vielversprechend aus. Aber, fragten wir uns, was ist an der 3DO-Software dran, und, vor allen Dingen, hält sie, was die Ankündigungen versprechen? Schließlich ist das beste Gerät nur so gut wie seine Software.

Wir hatten Gelegenheit, uns einige Titel von **Electronic Arts** in einer Vorabversion zu Gemüte zu führen und haben das ausgiebig getan. Eines muß vorab klargestellt werden: Außer **Monster Manor** waren alle begutachteten Games explizit als Pre-Production deklariert, teilweise noch im Vor-Beta-Stadium. An solcher Software kann sich noch vieles ändern. Und bloß weil jemand angefangen hat, diese Games zu programmieren, bedeutet das noch lange nicht, daß sie dann auch tatsächlich in der gleichen Form erscheinen.

Escape from Monster Manor

The story so far: Es gab einmal einen Talisman, der dafür sorgte, daß sich Gut und Böse schön brav die Waage hielten. Nun hat jemand diesen Wächter in viele Teile zerdeppert und in dem finstersten, verrufensten und gruseligsten Spukhaus versteckt, das Ihr Euch vorstellen könnt: im Monster Manor.

Ihr ahnt schon, was Euch erwartet – eine 3D-Tour à la Doom durch die zwölf verschiedenen Stockwerke des alten Gemäuers. Dabei laufen Euch Monster en masse über den Weg, und sagenhafte Schätze können gefunden werden. Gänge und Korridore sind, wie auch die Monster, in einer fotorealistischen Weise dargestellt, die an digitalisierte Modelle und Marionetten denken läßt. Die Wände wurden mit netten, ebenfalls fotorealistischen Texturen versehen, die allerdings auf dem Boden und an der Decke fehlen.

Dieser Titel war der erste und einzige, der schon komplett fertig mit richtiger Packung und allem Drum und Dran vorlag. Über einschlägige Händler könnt Ihr das Game tatsächlich auch schon hier in Good Old Germany kaufen.

▲ *Shock Wave*

Shock Wave

Selbst die schlimmsten Alpträume werden manchmal wahr. So passiert es, daß das Schauerstück von der Invasion übermächtiger Aliens in diesem Titel zur gänsehäutigen Tatsache wird. Und wie immer ist der einzige Held weit und breit der Spieler.

▲ *Shock Wave*

Auch bei diesem Game geht es 3D-mäßig zu, nur müßt Ihr hier mit einem Abfangjäger in mehreren Levels gegen die komplette Alien-Armee antreten. Intro und In-Game-Sequenzen wurden mit einem bis dahin nicht gekannten Aufwand realisiert. Ein ganzer Stab von Schauspielern, Bühnenbildnern, Produktionsdesignern und natürlich Programmierern versucht, aus diesem Titel das 3DO-Äqivalent zu einem rasanten Science-Fiction-Action-Thriller zu machen.

Peter Pan

Peter Pan entpuppt sich als ein wunderschönes Abenteuerspiel für Kinder

▲ *Peter Pan*

(das übrigens in der PC-Version auch komplett in deutsch vorliegt). Hier dürfen die Abenteuer des Jungen, der nicht erwachsen werden wollte, nachgespielt und sogar neu gestaltet werden. In seiner sehr kindgerechten Aufmachung ist dieses Game genau das richtige für Euren kleinen Bruder (übrigens, hat der nicht bald Geburtstag?).

PGA Tour Golf

Muß man da wirklich noch mehr sagen? Die wohl populärste Golfsimulation der Welt in einer noch besseren, noch spielbareren Version: Full-Motion-Video der Spieler, freie 3D-Ansicht der Plätze und der einzelnen Löcher, die bekannt gute Steuerung und natürlich der für 3DO obligatorische Stereosound. Als Kontrahenten stehen 60 der besten Spieler der PGA zur Verfügung, komplett mit realistischen Leistungseigenschaften.

▲ *PGA Tour Golf*

Road Rash

Setzt den Helm auf und kickt Eure Maschine an: Hier kommen die härtesten Rocker, die verzwicktesten Strecken und – wie immer in **Road Rash** – haarsträubende Action.

Das Motorradrennen mitten durch Großstädte (auf deren Straßen auch gerade der Berufsverkehr tobt), zerklüftete Schluchten und aufgebrachte Bikerbanden fordert die 3D-Fähigkeiten des 3DO. Hier werden Texturen gescrollt, gedreht, gezoomt, Sprites huschen blitzschnell über den Bildschirm, und fotorealistische Zwischensequenzen sorgen für Abwechslung. Kurz, Ihr werdet alles finden, was Ihr von der Mega-Drive- und Amiga-Version her kennt und darüber hinaus einen ganzen Haufen mehr.

◄ *Road Rash*

Worldbuilders Inc.

Es ist nicht leicht, ein Gott zu sein! An Bord eines gigantischen Raumschiffs durchstreift Ihr die Galaxis auf der Suche nach Planeten, deren Oberfläche so verändert werden kann, daß sie der Erde ähnelt. Terraforming heißt das im Science-Fiction-Fachjargon und bildet in diesem Game den Hintergrund für eine tolle Simulation.

Auch wenn Euch Eure Aufgabe in die entferntesten Ecken des Weltraums führt, so bleibt das Game doch im wesentlichen realistisch, denn die Grundlagen der Astrophysik wurden weitestgehend berücksichtigt. Was Euch erwartet, ist feinstes Science-Fiction-Kino voller atemberaubender Effekte, gerenderter Grafiken, Realvideo-Einspielungen und phantastischer 3D-Animationen, und das alles obendrein richtig zum Mitspielen.

▲ *Themepark*

Erste Eindrücke

Dieser kurze Streifzug war nur ein kleiner Kratzer am Thema 3DO, was Electronic Arts anbelangt. Sportfreunde können sich in dieser Hinsicht auch auf bärige Sportspiele freuen, darunter **John Madden Football**, und auf der humoristischen Seite ist **Twisted** zu erwarten, eine ziemlich abgefahrene Gameshow.

Dutzende von Softwarehäusern sind darüber hinaus schon intensiv mit der Softwareentwicklung für diese Maschine beschäftigt (sie entwickeln wirklich und erzählen es nicht nur ...). Auf der diesjährigen CES konnte man das Stichwort "3DO" jedenfalls an jedem zweiten Softwarestand hören. Und das will schon was heißen...

▲ *John Madden Football*

Die hier vorgestellten Games hatten zwar, bedingt durch das frühe Entwicklungsstadium, alle noch ein paar Macken, überraschten aber bereits durch technische Spielereien und durchweg gelungene Grafik. Wenn man nun ins Kalkül zieht, daß die ersten Spiele für eine neue Maschine selten mehr als die Hälfte der tatsächlichen Power eines neuen Systems ausnutzen, darf man wirklich gespannt sein, was hier noch alles folgen wird.

Was die vorgestellten Games angeht, so werden die wohl spätestens im Herbst auch in offiziellen PAL-Versionen erhältlich sein. Dann natürlich fertig programmiert und vermutlich noch ein bißchen besser als sie es jetzt ohnehin schon sind.

▲ *Twisted*

▼ Zwei Hubis auf dem Weg in die Hölle

CRITICAL PATH

PC (386, 4 MB RAM, SVGA, Windows 3.1), ca. **130 DM**, Hersteller: **Media Vision**, Kanada, Muster von: **Media Vision**, 82041 Oberhaching.

In einer apokalyptischen Zukunft, in der der dritte Weltkrieg zur bitteren Realität geworden ist, kann es eigentlich gar nicht schlimmer kommen – sollte man meinen.

Insel der Verrückten

Zwei Kampfhubschrauber über dem Meer, beide haben Spezialaufträge hinter sich. In jedem befinden sich zwei Besatzungsmitglieder, die für die Ausführung der Aufträge verantwortlich waren. Plötzlich taucht eine Insel auf, die auf den Karten nicht verzeichnet ist. Beim Versuch der Erkundung wird plötzlich scharf geschossen, einer der Hubschrauber stürzt ab. Der Pilot stirbt, ein Besatzungsmitglied, eine Frau namens Kat, überlebt.

Ihre einzige Möglichkeit zu entkommen ist ein Hubschrauber, der auf der Insel gefunden wird. Leider fehlt aber ein wichtiges Teil, ohne das der Hubschrauber ziemlich flügellahm ist. Das befindet sich im Innern eines ausgedehnten Industriekomplexes, von dem keiner weiß, welchen Zweck er eigentlich hat. Aber eines wird Kat sehr schnell klar: Sie ist nicht allein in dem Komplex, leider kann sie sich aber dieser Tatsache auch nicht erfreuen.

Die Angriffe, denen sie sich ausgesetzt sieht, entbehren nicht nur jeder Logik, das Ganze sieht außerdem einem bescheuerten Spiel sehr ähnlich – einem bescheuertem, aber auch tödlichen Spiel. Nach und nach werden die Gegner immer vorwitziger, die Angriffe immer härter. Doch Kat hat einen Helfer: Dich! Du sitzt nämlich in einer Art Steuerzentrale und beobachtest jeden ihrer Schritte aus der Entfernung. Außerdem kannst Du Maschinen ein- und ausschalten, Gänge und Tore öffnen. Darüber hinaus zeigst Du ihr den Weg, findest für sie Waffen und aktivierst diese. Nur mit vereinten Kräften ist es möglich, für Kat den Weg nach draußen zu ebnen.

▲ General Mingh ist der Oberverrückte

Critical Path heißt das neue interaktive Spiel von Media Vision. Man geht tatsächlich einen neuen Weg, um ein Spiel auf den Bildschirm zu bringen, denn das ganze Spiel besteht aus einem "Spielfilm", der die Story optisch darbringt. Einzelne Szenen des Spielfilms sind so "geschnitten", daß der Spieler dort eingreifen kann und eine Aktion auslöst.

Man befindet sich in einer Art Schaltzentrale. In einem Video sieht man Kat durch die Station laufen und die diversen Abenteuer bestehen. Rechts daneben befinden sich diverse Schalter, über die man bestimmte Tore öffnen oder schließen, Maschinen an- oder ausschalten kann. Die Schalter werden im Spiel benutzt, um Kat zu unterstützen.

▲ Diesem Typen wird gleich schön warm

Unten sieht man eine Richtungsanzeige, die dazu dient, Kat den Weg zu zeigen. Daneben befindet sich ein Kontroll-Panel mit Zahlencodes, über die man Waffen aktivieren kann. Allerdings muß man die Codes erst finden, was unter Umständen Kats Tod bedeuten kann. Insgesamt neun Leben hat Kat zur Verfügung. Schafft man eine Aktion nicht, kann man sie so oft wiederholen, wie man Leben für Kat besitzt. Kat gibt vor jeder gefährlichen Situation gesprochene Statements ab, die Hinweise darauf enthalten, was als nächstes zu tun ist.

Media Vision hat mit Critical Path eine absolut geniale Idee gehabt. Das Spiel selbst ist prima, und man fühlt sich auch nicht zum "Mausklicker" degradiert, sondern mitten in das Geschehen hineinversetzt. Allerdings gibt es ein paar Sachen, die den Spielablauf hemmen: Die Grafiken sind zwar edel, oftmals aber mehr von der dunklen Sorte. Die Aktionen sind teilweise sehr schwierig. So muß man Kat zum Beispiel über schmale Laufgitter führen; ein kleiner Richtungsfehler und Kat stürzt in den Tod. Zum Glück speichert das Spiel automatisch nach jeder geglückten Aktion ab, so daß man nicht noch mal ganz von vorn beginnen muß. Die Sprachausgabe ist komplett in Englisch und kommt vom CD-ROM. Kats Anweisungen sind allerdings manchmal schwer zu verstehen (bedingt durch spielfilmartige Einlagen wie Hektik, Geschwindigkeit, Lärm, Kampfgetümmel), so daß man wie der Ochs vorm Berg dasteht. Wer gut Englisch kann, wird zwar schnell auf den Trichter kommen, wer der Sprache aber nicht besonders mächtig ist, hat öfter Schwierigkeiten.

Trotzdem bietet Critical Path jede Menge Spielspaß. Der interaktive Spielfilm der Zukunft wird wohl so aussehen, wie es hier angedeutet wird. Critical Path läuft unter Windows 3.1 und nutzt die Technik von Quicktime for Windows, einer speziellen Animationstechnik für Bildfolgen. Benötigt werden neben einer SVGA-Karte (besser noch TrueColor) mindestens 4 MByte RAM, 6,3 MByte auf der Festplatte für 4-Bit-, 11,7 MByte für 8-Bit- und 14,4 Mbyte für 24-Bit-Darstellung (TrueColor). Außerdem sollte man noch Platz für ein Swap-File einrechnen.

Urteil: 10 — GUT

Grafik:	11
Sound:	11
Ablauf:	10
Atmosphäre:	11
Steuerung:	9

Das kommt einem Spielfilm zum Mitmachen ziemlich nahe

DER SCHATZ IM SILBERSEE

DER SCHATZ IM SILBERSEE, das große Abenteuerspiel, erscheint dieser Tage für Amiga. Aus diesem Grund verlost SOFTWARE 2000 zusammen mit ASM, dem Spaßmagazin, die folgenden Preise:

1. Preis: 15 Karl-May-Filme auf Video, u.a. "Der Schatz im Silbersee" und "Winnetou I–III".

2.–5. Preis: je ein Buch "Der Schatz im Silbersee" und das Computerspiel (bitte unbedingt angeben, ob PC oder Amiga!).

6.–10. Preis: je ein Computerspiel "Der Schatz im Silbersee" (System angeben).

Und so könnt Ihr teilnehmen:
Aus den Antworten der folgenden Fragen sollt Ihr bestimmte Buchstaben ermitteln. Diese ergeben – aneinandergereiht – das Lösungswort, das Ihr auf eine Postkarte schreibt und bis zum 30.4.1994 (Datum des Poststempels) an folgende Adresse schickt:
ASM, Kennwort: Karl May,
Postfach 1870,
37258 Eschwege.

KARL MAY EDITION SOFTWARE 2000

Und hier die Fragen:

1. Wer spielte das Halbblut Apanatschi? Vom Vornamen den letzten, vom Nachnamen den 2. Buchstaben notieren.
2. An welchen See zog es Pierre Brice 1993? Wir brauchen den 4. Buchstaben.
3. Wie bezeichnen Indianer ihre Frauen? Der erste Buchstabe ist der wichtigste.
4. Unter welchem Namen wurde Mario Girotti später bekannt? Notiert den vorletzten Buchstaben des Vornamens und den ersten des Nachnamens.
5. Welche Rolle außer Old Shatterhand spielte Lex Barker mehrfach in den Karl-May-Filmen? Der letzte Buchstabe des dreiteiligen Namens macht die Lösung komplett.

Links-, Rechts- und andere Wege sind ausgeschlossen. Mitarbeiter des TRONIC-Verlags und deren Angehörige müssen weiter in die Glotze gucken.

Augenschmaus

Seit einigen Wochen läuft auf RTL eine der aufwendigsten Serien, die jemals für das Fernsehen entstanden: seaQuest DSV. Produziert von Steven Spielberg, der im letzten Jahr mit Jurassic Park den bislang erfolgreichsten Film aller Zeiten in die Kinos brachte, bietet seaQuest nicht nur phantastische Abenteuer, sondern auch einen für Amiga-Besitzer interessanten Aspekt: Alle Trick- und Animationssequenzen wurden nämlich mit Commodores Rechner hergestellt.

SeaQuest spielt in einer Welt, die uns bis heute sehr viele Geheimnisse vorenthalten hat: Es handelt sich um die Weltmeere. In seaQuest wird den Dingen wirklich auf den Grund gegangen, genauer gesagt, den Meeresgrund.

Die Serie

seaQuest DSV entstand schon sehr früh, und zwar in Spielbergs Kindheit. Was sich so lustig liest, hat einen wahren Hintergrund: Spielberg war von den Unterwasserfilmen rund um Jules Vernes Nautilus so begeistert, daß er sich vorstellte, selbst Kapitän Nemo zu sein. Der Gedanke ließ ihn später nicht los. Wer Spielberg kennt, weiß, daß fast alle seine Filme auf solche Wünsche zurückzuführen sind. So war es bei den Goonies, bei Indiana Jones und bei Jurassic Park.

Bei seaQuest DSV gab es allerdings eine Besonderheit. Da Spielberg und seine Mitproduzenten Ideen über Ideen entwickelten und nicht bereit waren, für eine Spielfilmlänge die meisten wieder zu verwerfen, entstand kein Film, sondern eine für das Fernsehen produzierte Science-Fiction-Serie, wobei die Betonung ganz eindeutig auf Science liegt – also Wissenschaft. Die Serie besteht aus 22 Teilen inklusive eines Pilotfilms, der dem Zuschauer alle Charaktere und die Handlungsorte bekannt macht.

Hauptort der Handlung ist die "seaQuest", ein gigantisches Unterseeboot, das im Jahre 2007 nach Plänen des Kommandanten Captain Bridger (Roy Scheider) entstand und als ultimatives Kampfschiff ausgebaut wurde. Die Serie selbst spielt im Jahre 2018, gesellschaftlicher Hintergrund ist die Überbesiedlung der Erde, die keine natürlichen Ressourcen an Land mehr besitzt und nun auf die Entdeckung eines relativ unerforschten Gebietes zurückgreift. Neben Bodenschätzen findet man am Meeresboden auch so manchen Kunstschatz und entdeckt Geheimnisse, die gefährlich und für manchen Forscher, der sich an Bord der seaQuest befindet, absolutes Neuland sind. Das U-Boot mit der vollständigen Bezeichnung "seaQuest DSV-4600" (DSV steht für Deep Submergence Vehicle) wird durch Turbinen angetrieben, die über einen Kernfusionsreaktor mit Energie gespeist werden (hier geht's ein wenig in Richtung Fiction,

Großer Bahnhof für ein U-Boot

Am 13. Januar wurde seaQuest auf einer Pressekonferenz von RTL und Commodore zum ersten Mal einem interessierten Fachpublikum vorgestellt. Neben der Präsentation mehrerer Trailer gab es auch Wissenswertes rund um die Spielberg-Serie zu erfahren. Illustre Gäste waren gekommen, um auf die Fragen der Journalisten zu antworten:

– Udo Kier, deutscher Schauspieler, jetzt in den USA lebend, erzählte über seine Zusammenarbeit mit Roy Scheider, seine Erlebnisse mit Delphinen und Computern. In einer der Folgen spielt er einen verwahrlosten Wissenschaftler, der als einziger durch sein Wissen eine aggressive Bakterienart daran hindern kann, sich auszubreiten.

– Harald Birr von RTL gab nähere Informationen zur Serie und zur Zusammenarbeit zwischen dem Privatsender und dem amerikanischen Sender NBC.

– Dr. Jürgen Lange ist Meeresbiologe und leitet das Aquarium im Berliner Zoo. Er stand sozusagen für die "Richtigkeit" des Gezeigten und zeigte die tatsächlichen Möglichkeiten der Meeresforschung auf.

– Karola Bode von Commodore präsentierte den Anwesenden nicht nur Wissenswertes rund um den Amiga in seaQuest (das ließ sich dank eines ausgeklügelten Datensystems sogar direkt von Bildplatte zeigen), darüber hinaus stellte sie noch den seaQuest-Contest vor, einen Wettbewerb, in dem bis zum 15.4.94 jeder Computerbesitzer eigene Trailer mittels Rechner, Software und Videoband herstellen und für eine Auswertung an RTL schicken kann. Alles in allem fanden Serie und Amiga-Einsatz ein positives Echo bei den Anwesenden.

seaQuest DSV
DEEP SUBMERGENCE VEHICLE

Filmstar Amiga

denn Kernfusionsreaktoren sind heute nur im Versuchsstadium anzutreffen). Die "seaQuest" kann niemals auftauchen, denn rings um das Boot existiert ein sauerstoffproduzierender Organismus, der das Schiff mit dem lebenswichtigen Gas versorgt und bei Schäden eine Art Selbstreparatur ermöglicht. Zur Oberfläche gelangt man mit Fähren, die auch zur Erkundung unbekannter Gegenden eingesetzt werden.

Die "seaQuest" besitzt keine stationären Ortungsgeräte, sondern mobile Sonden (WSKR, im Jargon der seaQuest-Leute "Whiskers" genannt), die sich in ständiger Bewegung rund um das Schiff befinden und alle Meßwerte an die Computer im Schiff senden. Mit einer Länge von 306,9 Metern (Warum nicht 10 cm länger?), einer Breite von 30,48 Metern und einer Verdrängung von 31700 Tonnen kann das Schiff mit einer 212 Personen starken Mannschaft (88 Personen an militärischem, 124 an wissenschaftlichem Personal und bis zu 20 Gäste) in die tiefsten Tiefen tauchen. Ein besonderes Mannschaftsmitglied ist übrigens Darwin, ein Delphin, der mittels Computertechnik mit den Menschen kommunizieren und sich über ein weitverzweigtes Wasserröhrensystem im Schiff bewegen kann. Darwin wurde verletzt von Kapitän Nathan Bridger gefunden und gesundgepflegt, er ist wohl eines der interessantesten und witzigsten Besatzungsmitglieder.

Die Technik

Um die seaQuest und ihre Umgebung darzustellen, benötigte man eine Menge Requisiten. Die meisten wurden von Modellbauern verkleinert erschaffen, danach teilweise von Requisiteuren aus vielen Hilfsmitteln im Maßstab 1:1 nachgebaut.

Doch die beste Serie kann nichts werden, wenn nicht mit Animationen gearbeitet wird; es muß also Bewegung in die Sache kommen. Nun ist das bei Science-Fiction-Serien nicht ganz so einfach: Oftmals wird mit einer Technik hantiert, die heute – im Monat März des Jahres 1994 – nur in den Köpfen von Sci-Fi-Autoren herumspukt. Wie stellt man diese Technik nun dar, ohne sich lächerlich zu machen?

Die Computertechnik macht es möglich. 40 Prozent aller Aufnahmen des Projekts beruhen auf Animationen und Grafiken, die mit Computerhilfe gestaltet wurden. Das Rechnersystem, das für diese Aufnahmen benutzt wurde, kennt man hier in Deutschland sehr genau; es handelt sich um Commodores Amiga. Jedoch reichen die Fähigkeiten des Amiga allein nicht aus, da machen auch mehrere vernetzte A4000 noch keinen Animationssommer. Ein spezielles Zubehör mußte her: NewTeks "Video-Toaster".

Der Video-Toaster ist eine lange Steckkarte für den Zorro-II(/III)-Bus des Amiga. Auf dem "Toaster" befinden sich jede Menge Spezialchips zur direkten Beeinflussung von Videobildern, die ja dank der 50-Hertz-Synchronisation ebenfalls direkt in das System eingelesen werden können. Außerdem verfügt der Video-Toaster über einen eigenen Transputer, der eine sehr große Rechengeschwindigkeit und damit Echtzeitanimationen möglich macht.

Die Animationen bestehen zum Beispiel aus Verfolgungsjagden kleiner Kampf-U-Boote, aus Explosionen unter Wasser, der Darstellung von Tiefseebewohnern oder uralter Artefakte (Atlantis läßt grüßen). Überall, wo Unbewegliches beweglich gemacht werden mußte, war der Einsatz des Amiga samt Video-Toaster angesagt.

▶ Darwin, der Delphin, ist einer der Hauptdarsteller

Im Pilotfilm zu seaQuest DSV wurden allein 75 Spezial-Bildeffekte mittels Amiga und Toaster "gefilmt". Aber auch ohne Toaster gab es genug Arbeit, vor allem die Anfertigung fotorealistischer Bilder war eine Hauptaufgabe. Sieht man sich den Pilotfilm und damit die entsprechenden Sequenzen an, so fällt auf, daß die Rechnerkapazitäten des Amiga mit Video-Toaster für eine solche Aufgabe voll ausreichen.

Die Frage ist natürlich, warum der Commodore-Rechner nicht öfter – und auch in Deutschland – für solche Produktionen eingesetzt wird und man statt dessen häufig über die "großen" Rechner von Silicon Graphics liest. Das liegt vor allem am Video-Toaster. Die Herstellerfirma NewTek brachte das Effektgerät bis dato nur in einer NTSC-Version heraus. Es handelt sich dabei um eine Bildnorm, die in den USA vorherrscht, während in Europa das PAL-System den Markt beherrscht. Da NTSC eine niedrigere Zeilenzahl besitzt, würde man für entsprechende Videoeffekte eine angepaßte Version des Toasters benötigen.

Wie dem auch sei, seaQuest dürfte inzwischen jedem interessierten "Fernsehgucker" ein Begriff sein. Spielberg hat es auf jeden Fall geschafft, den Blick auf ein großes Stück Natur zu lenken, das schon lange von uns Menschen bedroht wird. Dazu gibt's noch jede Menge ansehnlicher Computergrafik und -animation – es ist eben ein "echter Spielberg".

◀ Captain Bridger bekommt es nicht nur mit dem Meer zu tun

▲ Die Stars der seaQuest-Mannschaft

Neu auf der Leinwand

Große Filme werfen ihre Schatten voraus, so auch in dieser ASM: Rückt doch mit "Schindlers Liste" von Steven Spielberg der absolute Meister seines Fachs einmal mehr in den cineastischen Vordergrund. Und auch sonst gibt's einige Neuigkeiten.

Rund ein Jahrzehnt hat sich "Jurassic Park"-Macher Steven Spielberg mit der Planung von **Schindlers Liste** (läuft in diesen Tagen in den deutschen Kinos an) beschäftigt, ehe er das Thema als Film umsetzte. Gedreht wurde der Schwarz-Weiß-Film an Originalschauplätzen in Polen. Beide Punkte verhelfen "Schindlers Liste" zu einer besonderen Atmosphäre. Hauptrollen Liam Neeson (Darkman) als Oskar Schindler und Ben Kingsley (Ghandi) als Itzak Stern.

Schindlers Liste

Spielberg erzählt die authentische Geschichte des Industriellen Oskar Schindler, der in Polen während des Zweiten Weltkriegs zahlreiche Juden vor dem Tod in den Vernichtungslagern bewahrt. Als Hitler mit seinen Truppen in Krakau einmarschiert, versteht es Schindler, aus seinen glänzenden Beziehungen zu Militär und Schwarzmarkthändlern Kapital zu schlagen. Gemeinsam mit dem Buchhalter Itzak Stern stellt er eine Liste mit über hundert Namen jüdischer Flüchtlinge zusammen, die er in seiner Firma als Arbeitskräfte einsetzt, um sie so dem Zugriff ihrer Peiniger zu entziehen. Auf diese Weise kann er etliche in das Zwangsarbeiterlager Plaszow deportierte Flüchtlinge vor dem sicheren Tod bewahren. Schindler nutzt dabei immer wieder seine guten Kontakte zu SS-Hauptsturmbannführer Amon Göth aus. Es gelingt ihm sogar, unter Aufwendung riesiger Bestechungssummen einen Transport umzuleiten, der Arbeiterinnen und Kinder nach Auschwitz-Birkenau bringen soll.

▲ *Der Meister persönlich mit seinem Hauptdarsteller: Steven Spielberg und Liam Neeson*

▲ *Oskar Schindler versucht, ein Kind aus den Klauen der Nazischergen zu befreien*

1945 erreicht die Nachricht von der Kapitulation Deutschlands Schindler in seiner Rüstungsfabrik im tschechischen Brünnlitz. Er, der über tausend Juden das Leben gerettet hat, muß nun selbst fliehen, um nicht als Nazikollaborateur von den Alliierten gehängt zu werden.

Auf brennendem Eis

Der 31. März erlebt den bundesweiten Start des neuesten Steven-Segal-Films **Auf brennendem Eis** (Warner Bros. Film). Neben Steven Segal spielen Michael Caine und Joan Chen die Hauptrollen.

Alaska ist ein Gebiet von überwältigender, natürlicher Schönheit, das weitgehend von Leuten bewohnt wird, die in großer Harmonie mit der Natur und der direkten Umgebung leben. Dem Aegis-Ölunternehmen ist das allerdings ziemlich schnuppe. Die Firma ist in Alaska, um Millionen zu verdienen, und jeder, der sich ihr irgendwie in den Weg stellt, zahlt dafür seinen Preis.

Plötzlich bekommt Aegis ein Problem – und das kommt aus den eigenen Reihen. Forrest Taft (Steven Segal), der Spezialist für Feuerbekämpfung auf den Bohrinseln, verfolgt auf einmal eigene Pläne. Als Taft von den zerstörerischen Plänen des Ölunternehmers Wind bekommt, die auch das Leben der Einheimischen gefährden, beschließt er, nicht mehr mitzumachen. Ein mörderischer Konflikt zwischen ihm und Aegis-Chef Jennings (Michael Caine) entbrennt.

In der Inuit-Frau Masu (Joan Chen) findet Forrest eine Verbündete. Die Aegis-Leute müssen sehr bald erkennen, daß man zwar nicht Öl und Wasser mischen kann, daß aber Feuer und Eis eine ziemlich tödliche Kombination ergeben können.

▲ *Und willst Du nicht mein Bruder sein...*

Neu in den Videotheken

Seit über 100 Jahren faszinieren die Abenteuergeschichten Mark Twains groß und klein. Es gibt kaum jemanden, der Huckleberry Finn und Tom Sawyer nicht kennt. **Walt Disney Home Video** ist seit Ende

Februar mit **Die Abenteuer von Huck Finn** (FSK: ab 6 Jahren) in den Videotheken vertreten. Regisseur Stephen Sommers strebte eine buchgetreue Verfilmung an, in der das Abenteuer im Vordergrund steht. Huck Finn (Elijah Wood) entflieht seinem brutalen Vater Pap Finn (Ron Perlman) und genießt sein Leben in Freiheit, bis der geflohene Sklave Jim (Courtney B. Vance) die Bürgerwehr unabsichtlich zu seinem Versteck führt. Trotz ihres ungleichen Schicksals – oder gerade deswegen – fliehen die beiden Ausreißer in einem Floß flußabwärts, um einen sklavenfreien Staat zu erreichen. Ein spannendes Abenteuer voller Gefahren wartet auf die beiden...

▲ *Abenteuerlustig: Huck Finn*

▲ *Auf brennendem Eis: Die Idylle trügt, denn Ausbeuter wollen nicht nur das Land, sondern auch die Menschen zerstören*

Macht, Korruption, Liebe, einen kräftigen Schuß Humor und drei amerikanische Superstars (Melanie Griffith, Don Johnson und John Goodman): Diese Mischung präsentiert **Hollywood Pictures Home Video** mit dem Film **Born Yesterday – Blondinen küßt man nicht**, der seit Ende Februar in den Videotheken (FSK ab 6 Jahren) erhältlich ist.

▲ *Amüsantes Dreigestirn in "Born Yesterday"*

Harry (John Goodman) ist nach Washington gekommen, um sein Geschäftsimperium zu retten. Doch dazu braucht er nicht nur Schmiergelder für Senatoren, sondern auch eine gesellschaftsfähige Begleiterin. Seine Geliebte Billie Dawn (Melanie Griffith) fällt jedoch in erster Linie durch zwei Dinge auf: Sie ist bildschön, aber strohdoof. Harry engagiert den weltgewandten und äußerst gebildeten Journalisten Paul Verall (Don Johnson), der Billie Dawn die nötige Bildung vermitteln soll. Die Wirkung ist enorm, denn Billie lernt vor allen Dingen eins: Wissen ist Macht! Als sie sich darüber klargeworden ist, erteilt sie nicht nur ihrem Lehrmeister, sondern auch den gewieftesten Senatoren eine Lektion!

▲ *Wo sollen wir denn diesmal mit Bernie hin?*

Nach dem Erfolg von "Immer Ärger mit Bernie" steht jetzt ab sofort **Wieder Ärger mit Bernie** (FSK ab 16, Highlight Video) in den Regalen der Videotheken. Rabenschwarzer Humor sorgt auch diesmal wieder für großen Filmspaß. Zuerst sind Larry (Andrew McCarthy) und Richard (Jonathan Silverman) heilfroh, ihren toten Boss Bernie endlich im Leichenschauhaus abgeliefert zu haben. Dann jedoch wird ihnen klar, daß sie statt einer satten Belohnung eher mit einer Verhaftung zu rechnen haben. Ihr einziger Ausweg: Flucht! Der tote Bernie muß mit, denn nur mit seinem Fingerabdruck kommen sie an ein Bankschließfach in der Karibik ran. Daß der Chef richtig tot ist, daran besteht eigentlich kein Zweifel – zwei Einheimische hauchen Bernie jedoch per Voodoo wieder Leben ein. Als sich der Untote selbständig macht, ist das totale Chaos vorprogrammiert.

Kaufvideos

Die Firma **VCL/Carolco** bringt ab sofort folgende Kauf-Videos in den Handel: Mit drei Oskars ausgezeichnet wurde **Wiedersehen in Howards End** (FSK ab 6 Jahren, Preis: 39,95 DM) mit Anthony Hopkins, Vanessa Redgrave, Helena Bonham Carter und Emma Thompson.

Zum Entsetzen ihrer Schwester Helen verliebt sich Margaret Schlegel in den Millionär und Witwer Henry Wilcox. Ihr Haß steigt, als sie herausfindet, daß Wilcox einst ein Verhältnis mit der Frau ihres Freundes Leonard hatte. In ihrem Zorn vermutet Helen ein doppeltes Spiel, das der Millionär mit ihrem Freund treibt. Schicksal, Haß und Rache fordern ihren Tribut. Beim Wiedersehen in Howards End, dem Familiensitz der Wilcox', kommt es zur entscheidenden Konfrontation.

▲ *Mit drei Oskars gekrönt: Wiedersehen in Howards End*

Hugo Weaving, Geneviève Picot und Russell Crowe spielen die Hauptrollen in **Proof – Der Beweis** (FSK: ab 16 Jahren, Preis: 39,95 DM), einem Thriller um Mißtrauen, Eifersucht und Freundschaft:

Die Suche nach Liebe und Vertrauen endet in heimtückischem Verrat. Martin (Hugo Weaving), von Geburt an blind, verachtet seine Umwelt und traut niemandem über den Weg – bis er eines Tages in die Offensive geht und mit Hilfe seines Freundes Andy (Russell Crowe) zu fotografieren anfängt. Celia (Geneviève Picot), die scharf auf Martin ist, wird immer eifersüchtiger und beschließt, sich an dem Blinden zu rächen. In einem teuflischen Spiel verführt sie Andy und hetzt beide Männer aufeinander. Martin wiederum ist zwar blind, aber keineswegs dumm...

▲ *Teuflisches Spiel in "Proof – "Der Beweis"*

In dem amüsanten Abenteuerspektakel **Rebeccas Töchter** (FSK ab 12 Jahren, Preis: 39,95 DM) spielen neben Peter O'Toole Joely Richardson und Paul Rhys die Hauptrollen.

▲ *Na, wo willst du denn hin?*

Wales 1843: Anthony Raine (Paul Rhys) kehrt aus Indien in seine Heimat zurück. Es herrschen Willkür und Verzweiflung. Das Volk wird von den Adligen unterdrückt und ausgebeutet. Hauptnutznießer ist der gewiefte, ständig betrunkene Lord Sarn (Peter O'Toole). Der wohlhabende Anthony steht auf der Seite der Bauern und will ihnen im Kampf gegen Unrecht und Ausbeutung helfen. Unter seiner Führung formiert sich eine Gruppe Rebellen, die sich "Rebeccas Töchter" nennt. Die Hetzjagd beginnt, und es wird sehr turbulent...

Das waren für diesen Monat meine filmischen Empfehlungen. Viel Spaß beim Schauen.

Ohren-Power

Neues aus der Musik-CD-Küche

Silber für die Lauscher

In diesem Monat kann ich Euch eine ganz erlesene Reihe von Audioperlen servieren. Jede einzelne Scheibe gehört in eine gutsortierte Plattensammlung. Also Leute, mit Mut zu neuen Ufern. Und immer dran denken, der Frühling ist greifbar nahe!

ZZ TOP
Antenna (Lone Wolf Production)

Kaum zu glauben: Seit fast 25 Jahren sind sie im Geschäft: nur gute Scheiben, kein einziger Skandal und immer noch steht dieselbe Besetzung. Billy Gibbons (g, v, harp), Dusty Hill (b, v) und Frank Beard (dr, perc) haben gerade mit "Antenna" ihr elftes offizielles Album auf dem Markt plaziert.

Keine Frage, die Nummer geht los. Hier werden in bestem Südstaaten-Rock'n'Roll die Saiten gegrätscht. Gerade Billy Gibbons hat mit seinem einzigartigen Gitarrenspiel wieder zu seinen Wurzeln zurückgefunden. Im Stile der Tres Hombres aus dem Jahre '73 spielt er minimale Riffs mit maximaler Fingerfertigkeit. Den Hauptteil der Scheibe machen die druckvollen, schnellen Songs aus. Da wären der Opener "Pincushion" mit wahnsinnigen Stereoeffekten, "World of Swirl" mit einem Affentempo oder "Antenna Head", ein Party-Mitgrölsong. "Fuzzbox-Voodoo" dagegen läßt eher die Jack-Daniel's-Blues-Feelings zum Zuge kommen.

Einziger Ausrutscher ist die Mainstream-Nummer "Girl in a T-Shirt", die eher an einen mißlungenen Boogie erinnert als an erdigen Rock aus Texas. Dennoch ist "Antenna" die Scheibe des Monats und für alle Rock-Freaks mit einer absoluten Kaufverpflichtung verbunden. Schließlich ist ZZ-Top die Band, deren veröffentlichte Coverversionen bei 0,1 Prozent liegen. Klasse Sound, Super Abmischung, geniale Musiker mit dem etwas anderen Stil.

»Bilderbuch-Rock«

Highlander
The Quickening (Face Records)

Also ehrlich: Was soll man von einer Band halten, die ihre neueste Scheibe allen ernstes mit Dudelsäcken startet? O.K., sparen wir uns das. Mittlerweile habe ich die Jungs dreimal auf verschiedenen Bikerparties live gesehen, und was Highlander da geboten haben, paßt so gar nicht in das Image einer harten Harley-Band. Eine Mischung aus Rock, Hard Rock und Folk! Ja ja, ich bin auch kein Freund von Cat Stevens und Konsorten, aber der Folktouch paßt eben zu Highlander und ist außerdem weit davon entfernt, einen Teebeuteltee dazu zu veranlassen, nach eingeschlafenen Füßen zu schmecken. Hier wird straight gerockt, kompromißlos, ohne auf die aktuellen Trends auch nur das Schwarze unterm Fingernagel zu geben. Geradeheraus, ohne Schnörkel und wunderbar zum Mitgrölen ("Hi, I'm Candy").

Klar, daß auch die obligatorische Ballade mit im Programm ist. Klasse Rock aus Schottland. Und bitte jetzt keine Gags über Kilts (Schottenröcke), die Typen stehen nämlich drauf, ehrlich!

»Schotten-Rock«

Die Krupps II **The Final Option**
(Rough Trade Records)

Damit hätte ich ja niemals gerechnet, daß die alten Krupps ihren A... noch mal hochkriegen. Ihr Start lag denkbar ungünstig: Mitten in der deutschen Welle, als mein Namensvetter sein "Ich will Spaß, ich geb' Gas"-Genöle über den Äther jagte. Brrr, da wird mir jetzt noch ganz schlecht. Jedenfalls ging die Scheibe "Volle Kraft voraus" voll nach hinten los. Der Markt war übersättigt, und wieder ging ein gutes Produkt aus Deutschland den Bach runter.

Mit der Wiederauferstehung gut zehn Jahre später zeigen sich die Krupps um Frontman Jürgen Engler geläutert. Diesmal stimmt alles: Die Musik ist zeitgemäß, aber eigenständig, und das englische Plattenlabel hat einen dermaßen guten Ruf, daß man schon allein deshalb die aktuelle Scheibe haben sollte. Schnelle harte Beats in einer Endzeit-Klangkulisse hebeln Euch die Trommelfelle aus. Militant mit einem ordentlichen Schuß Techno und Gothic wettern die Jungs gegen die braune Pest. Mich wundert es nicht, daß der Song "Fatherland" ein echter Renner in den entsprechenden Schuppen geworden ist. Brettharte Gitarrenriffs, die so trocken sind, daß sie in der Sahara Hausverbot haben, und eindeutige Texte, die wachrütteln. Klasse Scheibe, ein echter Tanzhammer mit 'ner politischen Aussage im Sisters-of-Mercy-Groove.

»Brettharter Techno-Tanz«

Trouble
Manic Frustration
(Def. American Recordings)

Okay, ich weiß, das ist 'ne Scheibe vom letzten Jahr. Trotzdem will ich sie Euch nicht vorenthalten, weil sie nämlich schlichtweg geil ist. Trouble heißt die Combo, kommt aus dem Metal-Lager, hat aber dazugelernt und brettert jetzt auf knallharten Rockriffs im Stile der Detroit-Seattle-Bewegung herum (Pearl Jam, härtere Dinosaur Jr. Songs etc.), obwohl die Jungs aus Kalifornien sind.

Elf knackige Grungesongs haben die fünf Langhaarigen eingespielt und sich keine Patzer erlaubt. Streckenweise erinnern sie stark an die frühen Cult. Vor allem die beiden Gitarren (Rick Wartell, Bruce Franklin) brodeln im Hexenkessel von Ian Astbury (Frontman von The Cult). Aber auch Trouble-Shouter Eric Wagner hat ein ordentliches Organ. Neben Pearl Jam und Motörhead gehören Trouble zu meinen Favoriten aus dem Heavy-Regal.

Eine echte Perle ist "Memories Garden", die Slow-Nummer auf der Manic Frustration. Fast eine Schwoofnummer, doch dann knallen die Jungs zum Refrain ihre Endstufen rein und surfen direkt in eine Massenkarambolage aus Wahwahgitarren und rotzigen Baßläufen. Aber auch "Hello Strawberry Skies" und "Tragedy Man" sind fantastische Orgien für die Ohren. Ach, was sage ich, die Scheibe besteht nur aus Hits – keine Lückenfüller oder sonstiges schwaches Material. Einfach Klasse!

»100 % Methylalkohol«

Molly Hatchet
Double Trouble/Live
(Epic-Records)

Wenn von der Band schon nichts Neues kommt, mixen wir einfach eine Live-Scheibe zusammen. – So oder so ähnlich muß eine der besten Live-Scheiben der letzten Jahre entstanden sein. Molly Hatchet sind bekannt durch eigentümlichen Heavy-Rock und wüste Fantasy-Plattencover. Der Dreh an dieser Band: Drei Gitarren, die in die Ohren reinbrettern und aus dem Trommelfell ein Sieb machen. Genial. Kommt ungefähr wie Lynyrd Skynyrd mit 220- statt der schlappen 110-Volt-Ami-Spannung. Die Soundqualität ist klasse und läßt sich ungefähr mit dem Klassiker "Made in Japan" von Deep Purple vergleichen. Die Musik ist aber nicht ganz so verschnörkelt, kommt eher auf der erdigen Schiene. Für Neueinsteiger in Sachen Molly Hatchet bietet sich die "Double Trouble" bestens an. So ziemlich alle großen Hits sind in starken Live-Versionen vertreten: "Whiskey Man", "Bounty Hunter", "Flirtin' with Desaster" oder "Beatin' the Odds". Ein Klassiker, der auf jeden Fall irgendwelchen schlecht produzierten Greatest-Hits-Alben vorzuziehen ist.

»Superdiesel«

Die vorgestellten Scheiben wurden uns vom Malibu-Plattenversand, Hamburg, zur Verfügung gestellt.

More Good Whiskey Blues
Sampler (Taxim Records)

Was ist der wichtigste Exportartikel aus Tennessee? Genau, good old Jacky. Kein Wunder also, daß der Sampler "More Good Whiskey Blues" mit einen Foto aus der Jack-Daniel's-Destillerie verschönert wird. Doch, man staunt, auch in Tennessee gibt es gute Blues-Bands, die so richtig einen losmachen und nicht in den allgemeinen John-Uhuhu-Lee-Hooker-Trauergesang einstimmen.

Nun bin ich ja nicht gerade ein Greenhorn, was Ami-Blues angeht, aber ich kannte bis dato keine einzige von den Bands, die sich auf diesem Sampler verewigt haben. Jetzt halte ich auf jeden Fall ein Auge für die Produktionen aus dem Jacky-Staat auf. Verdammt guter Stoff, den Buddy Flett and the Bluebirds, Dean Hall, Hypnotics, Lost in Detroit oder die Planet Rockers da eingespielt haben. Mein absoluter Favorit ist "Devil gets his Due" von den Metropolitan Blues All-Stars. Geht ungefähr so ab, wie John Lee Hookers fetzigste Nummer (Film: Blues Brothers, Szene: vor der religiösen Frittenbude, Zitat Jake: "Ich will vollständige Tiere"). Die Jungs haben das Zeug zu echten Bluesgrößen. Klasse-Sampler ohne Hänger. Übrigens gibt es in dieser Sampler-Reihe vom gleichen Label noch "Good Whiskey Blues" (Tennessee Blues Teil I), "Truckin' my Blues away" (Texas Blues) und "Nighttime Roundup" (Tennessee Rock).

»Blues für Mr. Daniel«

Reddog
After the Rain (Taxim Records)

Kein Spruch: Die Band war mir bisher so unbekannt wie Euch. Dabei haben sie den gleichen Dreh raus wie Megastar Chris Rea. Melodiöser Rock ohne Sequenzer- und sonstigen Synthesizerschnickschnack. Rockig ja, aber nicht so, daß konservative Mütter die Hände über dem Kopf zusammenschlagen. Die "After the Rain" bietet sich an, wenn man einen kuscheligen Sofa-Abend mit dem anderen Geschlecht vorhat. Ein Vergleich mit Robin Trower oder Stevie Ray Vaughn ist zwar ein wenig hochgegriffen, aber den Fender-Stratocaster-Sound hat Frontman Reddog echt raus. Glasklare Riffs, die irgendwo im Raum wie Bleikristall (oder wie letztens mein letztes Weizenglas in der Küche) zersplittern. Seine Vorbilder sind aber klare Sache: Eben die oben Genannten. Mit After the Rain kann man sich schon mal problemlos auf laue Sommernächte einstimmen. Leute, die Chris Rea oder Robin Trower etwas abgewinnen können, sollten sich mit Reddog ruhig mal auf eine Sitzung einlassen. Sauber produzierter, wenn auch etwas kommerzieller Softrock.

»Mainstream-Softrock«

Unterwegs

Im ach so konservativen England probt die Bevölkerung für die Zukunft. Nicht gerade wie Pilze, aber immerhin wie Tankstellen in den neuen Bundesländern schießen ganz besondere Spielhallen aus dem Boden. Quasar heißt das Stichwort. Wir waren dort und haben eine Runde Zukunft für Euch gecheckt.

▲ *Die Laser Gun im Schnitt: vollgestopft mit Elektronik*

Quasar: Spielhallen-Vergnügen der besonderen Art

Die Zukunf

Ein Quasar ist laut Gevatter Duden (Achtung: Lerneffekt!) ein "sternenähnliches Objekt im Kosmos mit extrem starker Radiofrequenzstrahlung". Eine irische Firma hat daraus etwas Greifbares gemacht, läßt diesen ganzen Kosmoskram vergessen und lädt statt dessen zur Action ein. Zwei Teams kämpfen sich durch vernebelte Gänge und über Rampen, die durch Blitzlichter illuminiert werden – ganz das Szenario, in dem sich Luke Skywalker und Han Solo wohlfühlen würden.

Han Solo läßt grüßen

Die Teams sind echt, die Laser sind echt, und auch das Szenario ist Realität. Also alles weit entfernt von den Bildschirm-Shoot'em-Ups. Hier wird richtig gekämpft (wenn auch keiner verletzt wird). Igitt, Bewegung? Bloß nicht! Hey, halt mal! Wir reden hier von einem genialen Spiel, das dem in Deutschland böse gescholtenen "Gotcha" nicht ganz unähnlich ist. Übrigens regt sich in England niemand über diese Sorte Spiele auf. "Just for Fun", heißt die Devise.

▲ *Matthew Sullivan will die Quasar-Idee weltweit verbreiten*

Der größte irdische Quasar steht in Gillingham. Für uns gerade gut genug. Nachdem wir unser Eintrittsgeld berappt haben, werden alle Fighter in zwei Gruppen (gelb und rot) aufgeteilt. In einem "Mission Briefing" macht man uns mit den Lokalitäten vertraut. Besonders wichtig ist der Weg zu den "Nachladeschächten" unserer Mannschaft. Dann darf sich jeder seine Wumme greifen und legt den Harnisch an. Auf dessen Vorder- und Rückseite ist jeweils ein lichtempfindlicher Sensor von der Größe einer Spielkarte montiert. Du darfst dreimal getroffen werden. Danach bist Du erstmal lahmgelegt; die Laserkanone schießt nicht mehr, egal, wieviel Schuß man noch hätte. Das bedeutet allerdings noch nicht das endgültige Aus. Du mußt jetzt "lediglich" zurück in die unterste Etage des vierstöckigen Spielareals hetzen, um an den dort befindlichen Aufladeboxen neue Muni und neue Spielleben zu tanken.

▲ *Die Auswertungskonsole ist nichts anderes als ein handelsüblicher 386er PC*

Auf den durch Treppen miteinander verbundenen Stages sieht es aus, als wären wir leibhaftig in ein Jump'n'Run-Programm mit Shoot-'em-Up-Einschlag hineingesaugt worden. Neblige Gänge, labyrinthartige Verschläge, Gitter und Spiegel. Die reflektieren natürlich die Laserschüsse – hundsgemein! Neonfarbige Hindernisse und 1002 Ecken lassen uns meinen, in einen Science-Fiction-Traum geraten zu sein. Beim Mannschaftskampf Rot gegen Gelb bewährt sich nicht bloß gute Kondition, sondern auch ein gewisses strategisches Geschick. Viel zu schnell fängt Deine Waffe wieder an, Dich auf englisch anzuquatschen und Dich daran zu erinnern, daß Du in dieser schnöden Welt eben nicht unsterblich bist. Viel zu schnell kommt dann auch das Schlußsignal, und wir legen unsere Ausrüstung

t um die Ecke

zurück an ihren Platz – die nächsten Quasar-Hungrigen warten schon.

Der Gillingham-Betreiber Matthew Sullivan steckt mitten in Plänen, Kampfarenen nach Gillingham-Muster in Holland, Frankreich, den USA und auch in Deutschland zu errichten (wobei im letzten Fall wieder einmal davon ausgegangen werden kann, daß zahlreiche besorgte Moralapostel Schwierigkeiten machen werden).

Wie begann das alles? Vor vier Jahren startete das Projekt in Australien, wurde von der irischen Firma Shannon aufgegriffen, verbessert und für den europäischen Markt gesellschaftsfähig gemacht. In England ist's längst ein Kult; man munkelt, es gäbe schon Survivor-Series-Wettkämpfe. Wir deppigen Deutschen aber müssen einmal mehr dem Trend hinterherlaufen.

Daß Nachahmer nicht lange auf sich warten lassen, mußte Matthew Sullivan bald feststellen. Als Konkurrenzunternehmen gibt es mittlerweile den "Phasar", der *natürlich* nur eine "Kopie vom Original" sein kann. Für den Gillingham-Quasar hat sich Sullivan einen idealen Ort ausgesucht: die alten Räumlichkeiten der Fernsehstation TVS.

Das Game – die Regeln

Im Quasar kämpfen bis zu 20 Leute pro Team. Jedes der zwei Teams versucht, die Gegner vernichtend zu schlagen. Um das Ganze nicht mit Fäusten auszutragen, – schließlich sind wir nicht bei den alten Griechen – bekommt jeder Spieler seinen Laser in die Hand (völlig ungefährlich, solange man damit die Gegenspieler nicht verprügelt).

Die Sensoren auf Brust und Rücken registrieren jeden Treffer und speichern ihn für die abschließende Auswertung ab. Normalerweise sollte man sich hinter ein Hindernis in Deckung legen und ein bißchen "Schießstand" spielen, aber so einfach ist's nicht, denn man hat nur eine begrenzte Menge an Schüssen zur Verfügung. Sind die aufgebraucht, muß man sich zu einem zentralen Punkt vorkämpfen und nachladen.

Soweit zu den einfachen Regeln. Die Auswertung am Schluß zeigt ganz exakt, wer, wie oft und wen man getroffen hat. Daß dabei häufiger aus Versehen Freund statt Feind in Mitleidenschaft gezogen wurde, ist nicht gerade die Ausnahme. Ein Getroffener merkt übrigens an seiner vibrierenden Panzerung, daß er gerade zum xten Mal das Zeitliche gesegnet hat.

Meist sind die Kampfarenen gar nicht so groß, müssen sie auch nicht sein, denn durch verwirrende Gänge, Treppen und Rampen "vergrößert" sich das Spielfeld immens, selbst wenn die optimale Zahl von 40 Leuten spielt. Außerdem ist die Reichweite der Laser auf ca. sieben Meter begrenzt (von wegen der Augen und so), und so entsteht auch auf der kleinsten Spielfläche ein schweißtreibendes Katz- und Mausspiel. Meistens dauert eine Runde Quasar 20 Minuten, und, glaubt's mir, ich habe noch nie jemanden gesehen, der nicht klatschnaß da herausgekommen ist.

Klar, wir leben in den Neunzigern, natürlich gibt's 'ne zackige Untermalung aus HiFi-Boxen. Schneller Beat und dramatische Science-Fiction-Klänge passen sich der vernebelten und düsteren Atmosphäre an. Die technische Seite ist beeindruckend simpel. Hinter der ganzen Auswertung steckt ein ganz normaler 386er PC mit einem bißchen Software. Die Battlefieldanzüge bestehen aus neonfarbenem Plastik und sind bis auf den Laser und die Ziel- und Trefferelektronik eher ein Footballschutzpanzer. Okay, die Laserwaffen bieten schon ein bißchen Hi-Tech: eine Sprachausgabe (nicht gesampelt, sondern über einen richtigen Sprachsynthesizer), eine Laserröhre für rotes Laserlicht, einen Lichtsensor fürs "Nachladen", eine Schußanzeige per LED und – last not least – ein PC-Interface für die Auswertung. Insgesamt belaufen sich die Kosten für eine komplett ausgerüstete Arena auf gerade mal eine knappe Million, was für ein solches Projekt nicht besonders viel ist. Klar, die Entwicklung geht weiter, und so ist man gerade dabei, das Wertungssystem durch neue Sensoren an Armen und Beinen zu komplettieren.

In England beläuft sich der Preis für 20 Minuten Gameplay und 10 bis 20 Minuten Briefing, Ausrüsten und Einweisung auf umgerechnet 10 DM. Dafür braucht man nicht mehr von Virtual Reality zu reden. Der Quasar ist Realität, alles ist echt: der Laser, das Szenario, die Leute und Dein eigener Schweiß.

Wer sich über die Sache schlau fragen will (Adressen, Clubs und so weiter), wendet sich am besten an den Quasar Gillingham, England, Tel. (0044) 634/281-662 oder -663. ■

ddf/ah/cus

▲ *Unterstützt von elektronischen Geräuschen blitzen die Laser durch Nebelschwaden*

▲ *In England ist Quasar mittlerweile ein Familienspiel geworden*

▲ *Die alten Hallen einer Fernsehgesellschaft bieten optimalen Raum für die Quasar-Action*

Virtual Reality

England vor...

Die englische Firma Division ist einer der führenden Lieferanten und Hersteller für Virtual-Reality-Equipment. Division hat Niederlassungen auf der ganzen Welt und entwickelt so ziemlich alles, was mit Virtual Reality zu tun hat.

Kevin Williams ist einer der führenden Köpfe in der englischen Niederlassung der Firma Division und kümmert sich sowohl um die Spielautomaten- als auch um die Computerseite. Dadurch hat er einen ziemlich guten Überblick über die gesamte Unterhaltungsindustrie und das breite Themenspektrum von Virtual Reality.

VR wird in seinen Augen von der Öffentlichkeit total falsch verstanden. Viele glauben, daß sich hinter VR Leute verstecken, die mit softwarebestückten Helmen umherlaufen. Kevin bevorzugt anstelle des Begriffs VR den Begriff VE – Virtual Entertainment. Doch mittlerweile haben sich die Dinge geändert, und wir werden in den nächsten Monaten noch einiges über Neuheiten aus dem Hause Division hören.

Die Firma entwickelt nicht nur Software, sondern auch komplette Systeme inklusive Helm und Simulationsmaschinen. Im Stammhaus in Bristol sind über 60 Leute beschäftigt. Unser Englandkorrespondent Derek dela Fuente hat sich vor Ort umgesehen und sich mit Kevin Williams unterhalten.

VR und Division

Die Soft- und Hardware, die Division entwickelt, ermöglicht einen unbegrenzten Zugriff auf die Umgebung, wobei es sicherlich auf die Vorstellungskraft des einzelnen ankommt – jedoch unabhängig davon, wo man sich gerade befindet. Die Möglichkeiten sind nahezu grenzenlos. Es können Moleküle manipuliert, Texturen untersucht, Autos designt und Häuser gebaut werden. Ein Auto stellt ein besonders geeignetes Objekt dar.

▲ *Kein Wesen aus einer anderen Welt*

▲ *Spaziergang durch eine virtuelle Galerie*

"Wir haben in unserer Firma unsere eigene Software entwickelt", sagt Kevin Williams. Beispielsweise kann ein technischer Zeichner ein Modell am Zeichentisch entwerfen und dieses Modell mit Hilfe der Software direkt in ein 3D-Virtual-World-Modell umsetzen. Im Grunde genommen ist es lediglich ein gezeichnetes Objekt am Bildschirm, doch durch die Software wird es mit Koordinaten versehen und in eine 3D-Umgebung versetzt. Obwohl das Auto nur als Zeichnung mit all den kalkulierten Daten auf dem Bildschirm zu sehen ist, hat man durch einen speziellen Helm eine 360-Grad-Ansicht dieses Objekts. Die Software ist so weit entwickelt, daß selbst kleine Änderungen zu sehen sind: Wenn beispielsweise das Auto länger werden soll, sieht der Benutzer, wie eine Hand das Auto in die Länge zieht.

▲ *Einer der führenden Köpfe bei Division: Kevin Williams*

"Wir haben in unserer Firma die Art und Weise der Nutzung digitalisierter Bilder verbessert und können diese mitten in eine VE-Umgebung plazieren. Selbst digitalisierte Sprites können genutzt und animiert werden. Dadurch wird totale Interaktion möglich."

Künftige Ziele

Die zukünftigen Pläne von Division werden verstärkt auf die Unterhaltungs- und Freizeitindustrie zielen. Es sind zwar noch keine konkreten Projekte in Arbeit, jedoch steht das Angebot an Spielefirmen, auf Anfrage ein Spiel mit der Verwendung von VR zu entwickeln. Mit der von Division entwickelten Pixel-Planes-Technologie können Spiele eine neue Dimension erobern.

▲ *Kevin weist Kunden ein*

Light Shading, Texturen und fließen-

de Animationen sind die grundlegenden Elemente, die zur Verfügung stehen. Damit ist es einfach geworden, 3D-Welten in jedweder Form in ein Spiel zu integrieren, in denen man nach Belieben umherspazieren kann. Das größte Problem war bisher, die Leistungsfähigkeit der Hardware durch geeignete Software auch wirklich auszunutzen. An der Lösung arbeitet man zur Zeit.

"Vor einiger Zeit kamen Global (ein Entwicklungsteam, das einmal zu Microprose gehörte und unter dem Namen Vector Graphix bekannt war) zu uns und haben eines unserer Systeme erworben. Wie Global kann jede andere Firma kommen, und unsere Mitarbeiter werden die Kunden in die Benutzung des kompletten Equipments einweisen und sie trainieren. Selbst so große Firmen wie Volvo waren schon bei Division zu Gast und haben eine ganz speziell für sie entwickelte Software erhalten. Volvo konnte diese dann mit den VR-Helmen benutzen, um ihren Kunden zu zeigen, wie man – ohne wirklich zu fahren – ihre Autos aus der Fahrerperspektive sieht.

Die Möglichkeiten sind schier unbegrenzt. Selbst Architekten nutzen die Produkte von Division, um Häuser zu entwerfen und Räume zu gestalten. Die können Kunden sofort in Augenschein nehmen, und sogar eventuelle Veränderungswünsche lassen sich sofort umsetzen. Aber nicht nur ein komplettes Haus läßt sich gestalten, es kann auch mit Möbeln versehen werden, und mit Hilfe des Helms kann der Kunde sein Heim begehen, ehe noch der Grundstein gelegt ist. Man kann so wirklich interaktiv mit dem Computer zusammenarbeiten. Im Falle des virtuellen Hauses können Temperatur und Luftzirkulation getestet oder die Lichtverhältnisse überprüft werden. Selbst die Akustik in den einzelnen Räumen kann durch die Simulationsmöglichkeiten von VR genauestens abgestimmt werden.

▲ *Das Equipment*

◀ *Hinter der nächsten Ecke könnte das Monster lauern*

▶ *Fliegen oder tauchen?*

Scharf geschossen wird ▼ *auch in der virtuellen Welt*

Division bietet wohl den höchsten bis dato verfügbaren Standard für VR-Systeme und Software-Plattformen und kann auf jahrelange Erfahrungen in diesem Bereich zurückgreifen. Unter anderem eröffnen die vorhandenen Techniken sogar völlig neue Wege der Kommunikation. Zum Beispiel könnten sich Firmenvertreter mit ihren Kunden in einem virtuellen Raum treffen und Auge in Auge verhandeln, ohne wirklich an einem Ort zusammenzukommen...

Man darf also gespannt sein. Division hat sich auf ein Themengebiet spezialisiert, das in den nächsten Jahren immer stärker ins Rampenlicht rücken wird, und wir werden sehen, was für den Unterhaltungssektor in nächster Zeit noch abfallen wird.

Kleinanzeigen

BIETE SOFTWARE

AMIGA

Verk. für Amiga: Kyrandia (25), Bills Tomatogame (25) und Spacejob (10). Für SNES: Asterix (60), Parodius (65), Pilotwings (50), Mariokart (60). Tel: 04101/63226.

Verkaufe Amiga-Originale: Cruise for a Corpse 50 DM, Battle Isle 45 DM, 3D Constr. Kit 55 DM, Utopia 40 DM + Amiga Maus + Netzteil je 30 DM + 2 Joysticks Competition Pro je 15 DM + ASM 4/91 - 1/92. 07153/42970.

Verkaufe Originale m. Verpackung. Steigenberger Hotelman., Manchester Utd. Eur., Graham Taylor Soc. Chlg. je 25,- DM + BL-Manager 2.0 für 50,- DM. Tel: 07181/75821.

Software für Amiga 1200! Tel: 06727/1268. Public Domain, Hardware -> Amiga 1200 mit Zubehör. Tel: 06727/1268

Verkaufe für Amiga: Mad TV 20,-; Anstoss 50,-; Aufschwung Ost 60,-. M.Fabert, Kelterstr. 8, 70199 Stuttgart.

PC

Biete die Originale (PC): Privateer 55 DM, Oscar 55 DM, Pinball Dreams 40 DM, Syndicate 50 DM, Trolls 20 DM. Alle zusammen: 200 DM! Bei Interesse 0621/478629 (Björn) !!!

Verk. Sound Blaster Soundkarte und Org. PC-Spiele Lands of Lore deutsch, Aces over Europe deutsch, Might and Magic, Darkside of Xeen. Tel: 02161/208925.

PC-Originale: Rebel Assault CD 70 DM, Zone 66 50 DM, Epic Pinball 65 DM, Wizkid 30 DM, Tristan 30 DM, TFX 60 DM und Swotl-CD incl. zus. Missionen 50 DM. Telefon oder Fax: 0511/561753 nach 16 Uhr.

Verk. PC Gabriel Knight 45 DM, CD-ROM: Sh. Holmes 2 u. 3 je 50 DM. Abends 02064/55837.

Verk. etwa 30 Original-Games und versch. Hardware für IBM-PC. Bitte Liste anfordern bei: Christian Stahr, Berliner Platz 1, 37671 Höxter.

Biete "Aces over Europe", komplett deutsch, noch originalverpackt, für DM 60,-. Täglich unter Tel: 03578/4448.

PC & CD-ROM: Tausche CD's wie Rebel Assault, Return to Zork, Zoom ...! Verkaufe für je 35,-: Strike Commander + Speech, Elite 2, Jordan in Flight, Stunt Island, Ultima Underw. 2, uvm. Tel: 07181/62489.

Verk. PC-Orig.: Monkey Island II 35.-; Ultima Und. I 35.-; Ultima Und. II 45.-; Competition Pro 50.-; Tel: (16 - 18 Uhr) Jan, 08503/1210.

Verkaufe PC-Originale: Privateer, Wing-Comm. Academy, Simon the Sorcerer, Castles II und vieles mehr. Tel: 06571/20838 ab 18.00 Uhr, nach Jörg fragen.

Verk. Privateer, Subwar 2050, Inca 2, Twilight 2000, EOB 3, F 29, Monkey 2, Elvira 2, Heart of China, WC1 + SM2, C. of Longbow, PQ 3, Starcontrol... Alles Origin. von 70 - 20 DM. Tel: 03723/42859 (Raum Chemnitz)

Verkaufe BMP, Hardball 3 und John Madden Football 2 komplett zu je 35,-. Telefon 02271/64339.

Verk. PC-Org.: MM4 (60), KQ6 (60), Robin Hood (35), (nur im Paket). Tel: 07159/18225 (ab 19.00 Uhr) Jens.

PC-Originale: Steigenberger Hotel 30 DM und Populous II für 60 DM und Ways for Windows 100 DM + PC Tools 7.1 100 DM oder beides für 175 DM. Tel: 0331/960788, Paul verlangen.

Verk. Originale * Serpent Isle, Lost Vikings, Master of Orion, Hand of Fate, Strike Commander, Privateer für 45% d. Neupr. uvm! * Tel: 06327/5272, Thomas verl. ab 18 Uhr *

PC-Originale: The Terminator 2029, Burning Steel á 70 DM. Zu B.S. Super Schiffe im Atlantik und Amerika im Atlantik. 03381/302957, täglich ab 18.00 Uhr.

Österreich: Game Over Computerspiele Versand: 0463/49-262 **G**

Verkaufe GS 2000 f. 40,- DM, Might a. Magic f. 65,- DM, Shadow Q. t. Comet F. 60,- DM, Ways f. Windows f. 50,- DM. Tel: Di-Do ab 18 Uhr 04841/4937, Claus.

KONSOLE

Super NES Spiele zu verk.: Star Wars II / Mortal Kombat / Art of Fightline / Street Fighter II Turbo / Turtles Tournament F. / World Heros für je 95.-, Tel: 04521/74501.

Verk. NES + 5 Spiele, Super Mario 3, Trog, Snake, RattlenRoll, Faxanadu, Excitebike + Gamegenie. Tel: 07031/278184 (ab 17 Uhr) VB: 450 DM.

ANDERE

Verkaufe Dogfihth (40 DM). Suche Strike Commander (45 DM). 05861/4599 (nach 18 Uhr).

Lernprogramme Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.) **ab 4,50 DM** Gratisinfo von: **I.Thurm, Postfach 1671, 73606 Schorndorf, Tel: 07181/21709** **G**

Über 500 CD-ROM's sehr günstig! Testen Sie uns – Katalogliste geg. 3 DM Porto bei T. Jung, Fantaisiestr. 38, 95445 Bayreuth. Anfr. Tel./Fax: 0921/61177 ab 19 Uhr **G**

SUCHE SOFTWARE

ST

Suche CORRUPTION für ATARI STFM. Angebote an: Thomas Borchardt, Am Feuerwehrdepot 2, 02999 Groß Särchen.

BIETE HARDWARE

AMIGA

Commodore Amiga 1200 Kick 3.0 39.106 *AGA* + Commodore 1084S Color Monitor + US-Robotics VGA! HST-Dual-Standard 16.8K + Fax & ASL! VHB: 2222.22,-; Tel: 05442/3953

Verkaufe Amiga 500, inkl. Monitor 1084S, zweitem Laufwerk und 1 MB Speicher, 1 Joyst. + 7 Originalspiele. Preis: 800 DM, Tel: 06074/50206.

Amiga 500, 1 MB, 2 LW, TV-Modulator, Midi-Interface, 800 Disketten u. 11 Originale, Action Replay MC 3. VB 1250,- DM. Tel: 02261/66597.

Verk. A 500 + 3 LW + 1084 + 2,5 MB + AR MK 3 + eingebaute LED's & Pegelanzeige + 6 Boxen + 4 Joysticks + 4 Pl. Adapter + 25 Originale + 1000 Disx. NP: 4700 DM, VB: 1300 DM. Tel: 05247/3536 (Bernd)

A 500, 1 MB, Mouse, Joyst., TV-Modulator, 80 Leerdisk, Diskbox, Handbü., 14 Originalsp., z.B. A-Train, für 500 DM. R.Nowak, Greifzustr. 25, 01591 Riesa.

Verkaufe Amiga 500, inkl. Monitor 1084S, zweitem Laufwerk und 1 MB Speicher, 1 Joyst. + 7 Originalspiele. Preis: 800 DM, Tel: 06074/50206.

Amiga 500 + 2,5 MB + TV-Modulator + Monitor 1084 S + 1 Mouse + Mousepad + 1 Action R., MK 3 + 1 Drucker + ca. 50 Spiele + 130 MB HD mit 2 MB RAM + 2 Joysticks für 1500,-. Tel: 07271/8748.

Amiga 500, 1 MB, Monitor über 100 Disketten, Box, Joysticks, 10 Originale (z.B. Tornado) und Zubehör. Top Zustand. VB 900 DM. Tel: 09708/1344 ab 18h.

A-500, 1 MB Chip-Mem, Kick 1.3/2.0, 4 MB, 32 Bit Turbok., 25 MHz Coproz., 120 MB HD intern, Monitor 1084S, Drucker, 2. LW, 2 Joyst., Mouse, viel Softw., VS, Tel: 02041/27056

Amiga 500, 1 MB, 2. Laufwerk + Monitor, incl. Originalspiele für 700,- DM zu verkaufen. 08092/20098

Verk. Amiga 500 mit 1 MB + Farbmonitor + 2 Diskettenboxen + Spiele + Bücher für VB 650,- DM. Leandro Mücke, Würzburger Str. 21, 63500 Seligenstadt, Tel: 06182/25271.

Amiga-Bastler! Verkaufe div. IC-Chips, Kickstart-ROM's 1.3 u. 2.04, int. LW f. A 500 u. 500+. Kompl. Liste bei: Henry Borchardt, Am Feuerwehrdepot 2, 02999 Groß Särchen.

Verkaufe Amiga 500, inkl. Monitor 1084S, zweitem Laufwerk und 1 MB Speicher, 1 Joyst. + 7 Originalspiele. Preis: 800 DM, Tel: 06074/50206.

Commodore Amiga 1200 Kick 3.0 39.106 *AGA* + Commodore 1084S Color Monitor + US-Robotics VGA! HST-Dual-Standard 16.8K + Fax & ASL! VHB: 2222.22,- Tel: 05442/3953

PC

Verk. 386 DX40 Motherboard 128 KBC. m.. 4 MB RAM, Grafikarte + Multi IO f. 500 VB. Tel: 07931/45235.

386 DX 40 mit 387 DX 33 Co, 105 MB Festplatte 11 ms, SB 2,5, 4 MB RAM, SVGA Farbmonitor, 3 1/2" + 5 1/4", Cherry-Tastatur, VB 2500,-. Tel: 06526/8468.

Verkaufe Moth.Board, 20 Mhz, 2 MB RAM für 70 DM. Andreas Plöger, Tel: 07851/73186.

Verk. 386 DX40 Motherboard 128 KBC. m.. 4 MB RAM, Grafikarte + Multi IO f. 500 VB. Tel: 07931/45235.

KONSOLE

VK: GB + 10 Sp. + Action Replay. VB: 440,- (SML2, BX Kid, M Mission, Tetris, Star Trek, Rampart, Pinball, usw.) Vk. auch Amiga-Monitor CM-1411 für ca. 100 DM. Tel: 07426/4216. Adr. Bauerngasse 10, 78586 Deilingen.

Verk. Superwildcard V 2.7 mit Torboloader. Für Info H.Baggen, Pepynstr. 35, NL-6132EL Sittard, Holland. Tel: (Holland) 046/522598

ANDERE

US Robotics Courier Modem!! HST DST 16.8K + Fax and ASL! Upgradable to 28.8 K -V-Fast! 2 Month old - only 1 week in use. Preis: VHB * +49 05442/3953 V

US Robotics Courier Modem!! HST-DST 16.8K + Fax and ASL! Upgradable to 28.8 K -V-Fast! 2 Month old - only 1 week in use. Preis: VHB * +49 05442/3953 V

SUCHE HARDWARE

PC

PC-Bastler sucht defekte Hardware! Tel: 02738/8978. Malte Gronau, Am Hoemberg 16, 57250 Netphen.

TAUSCH

Tausche und kaufe Software!!! Schreibt an Rave Steiner c/o Heim, Kirchgasse 14 a, 63791 Karlstein.

VERSCHIEDENES

Suche alles über die Krieg der Sterne-Trilogy. Uwe Ubber, Remscheider Str. 34, 51103 Köln.

Sie brauchen mehr Geld? Versuchen Sie es doch mal mit Heimarbeit. Hoher Verdienst bis 2000 DM. Info bei Daniel Preuss, Berlinerstr. 41, 64839 Münster.

Suche alles über die Krieg der Sterne-Trilogy. Uwe Ubber, Remscheider Str. 34, 51103 Köln.

Super-Nebenverdienst!! 3000 - 4000,/ mtl. legal u. bei ger. Zeitaufwand! Natürlich v. zu Hause mgl.; keine Vorkenntn. erfordl. Info gg. frank. Rückumschlag: Sebastian Daus, Am Steinernen Weg 14, 97848 Rechtenbach.

Suche alles über die Krieg der Sterne-Trilogy. Uwe Ubber, Remscheider Str. 34, 51103 Köln.

Manga-Videos günstig abzugeben. Tel: 02872/8411, Thorsten. Abends ab 18.30 Uhr. Auch Poster und Sticker.

Einfach irre! Briefspiele! Infos gibt es bei: Andrea Viehl, Hardtweg 16, 35447 Reiskirchen.

Hoher Heim-Nebenverdienst!!! Adressenschreiben für Versandagenturen. 70 - 200 DM/Tag. Unterl. gg. 2 DM Rückp. (in Briefm.): Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim.

Suche alles über die Krieg der Sterne-Trilogy. Uwe Ubber, Remscheider Str. 34, 51103 Köln.

Top Nebenjob, 100,- DM mind. tägl. Legale leichte Tätigkeit, für Jedermann sofort durchführbar. Von Zuhause aus. Info von U.Anetzberger, Wilstorfer Str. 56, 21073 Hamburg. (frank. Rückumschlag)

Verk. ASM-Jahrgänge 89/90/91/93 je 35 DM / ASM-Special 1-19. Für PC Ultima 6, Wing Commander, Monkey Island je 30 DM, The Top League 35 DM, Air Land Sea 35 DM, Air Sea Supremacy 35 DM. Tel: 0421/2239229.

Verk. ASM Sonderh. 1 - 20 60 DM + Porto, ASM Jahrgänge 89 - 93 je 30 DM + Porto, Ultima 6 35 DM, Kult 25, Realms 25, Air Land Sea 45, Air Sea Supremacy 40, M + M 3 45 DM. Tel: 0421/2239229.

Verk. Paintgun! Brute-o-Matic (halbautomat.) + 70z Gastank + Zielfernrohr + JT Schutzbrille + Wollmaske. Ausrüstung ca. 3 Monate alt. NP: 1000 DM für VB: 500 DM. Tel: 05042/51546. Markus!!!

Sie brauchen mehr Geld? Versuchen Sie es doch mal mit Heimarbeit. Hoher Verdienst bis 2000 DM. Info bei Daniel Preuss, Berlinerstr. 41, 64839 Münster.

Suche alles über die Krieg der Sterne-Trilogy.n Uwe Ubber, Remscheider Str. 34, 51103 Köln.

CLUBS

Der ultimative PC-Club "Club 2000" sucht noch jede Menge (aktive) Mitglieder. Jeden Monat erhalten unsere Mitglieder ein Diskettenmagazin. Auf der Clubdisk sind immer ein paar Spieledemos enthalten. Das Magazin beinhaltet Spiele- und Hardwaretests, Tips & Tricks, kostenl. Kleinanzeigen, verbilligte Games usw. Keine Aufnahmegebühren! Kein Kaufzwang! Der Clubbeitrag beträgt monatlich in Karlsruhe 2,- DM, außerhalb 4,- DM. Mehr Informationen schriftlich anfordern bei: D.Weisbrod, E.-Geck-Str. 16 b, 76189 Karlsruhe, Deutschland.

Amiga-Clubs gibt es viele, doch so einen wie unseren gibts kein zweites Mal! Für Infos schreibe an Headlong, Postfach 293, CH-3360 Herzogenbuchsee, Schweiz!

Die Spessart-Zocker suchen Verstärkung.n Alles über PC, Amiga, Mega Drive, Spiele, Wettbewerbe, Sammeleinkauf, monatl. Infozeitung. Bei Interesse: 09355/7571.

Hallo Leute!!! Eine neue Mailbox in Essen ist eröffnet. Online: von 18.00 - 8.00, Tel: 0201/767743. Ruft an, es lohnt sich >>> — Dirk.BBS — <<<

Inserentenverzeichnis

Marktplatz

20000

GAMEWARE CDWARE

7th Guest (e) CD/PC nur 95,-

Leonardo — Hauptstr. 67 * 26188 Edewecht ☎ (04405) 6809 * FAX: 228

	AMI	PC
Hits for Six 2	69,-	79,-
F15 2/Blues Br./Ham. Boy/Highway Ptr. 2/Hotshot/Eye of Horus		
Hits for Six 3	69,-	79,-
Gunship/Crazy Cars 3/Megaphoenix/Airball/Archipelagos/Starray		
Hits for Six 4	----	79,-
M1 T. Platoon/F14 Tomcat/Battletech/Slots&Cards/Scrylis/Pentys		
Microprose Collection (CD-ROM/PC)		55,-
MP Soccer/Savage/Midwinter/Rick Dang./3-D Pool/Gunship		
Flight Pack (CD-ROM/PC)		85,-
F-14 Tomcat/Air Warrior/F-15 Strike Eagle 2/F-15 O.Desert Storm		
TOP EXEC (CD-ROM/PC)		68,-
550 MB Business-Büro-Spiele-DFÜ für DOS u. Win.		
MALONY'S (CD-ROM/PC)		68,-
Erster interaktiver Computer Comic auf CD!		
Multimedia Power CD (CD-ROM/PC)		35,-

Verkauf solange Vorat reicht. Dies ist nur ein kleiner Auszug unseres Lieferprogramms! Gegen 2 DM in Briefmarken erhalten Sie unsere Komplettliste. (Bitte Rechnertyp angeben: Atari ST/Amiga/PC/Mac). Vorkasse: + 5 DM * NN.: + 9 DM. Es gelten unsere AGB's, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.

Für WINDOWS 3.1

CrazyCrack Vers 1.0 DM 49.-
Winstick Vers. 1.0 DM 19.-
CTInstall Vers. 1.0 DM 99.-
Sharewarediskette mit allen 3 Programmen für DM 10.-
Schein/Scheck erhältlich

Werbeagentur Christiansen
PF 1315, 24903 Flensburg
Tel & Fax 0461/28075

Katalogdiskette für MS-DOS / ATARI Kostenlos.
System angeben.

Versandkosten Inland: VK DM 8.- / N.N. DM 10.-
Ausland nur VK DM 15.-

Wir erstellen auch Ihre Anzeigen

30000

TPS Thomas Pape Soft- und Hardware

30539 Hannover * Postfach 30531-721123 * Fax 0511-9524349

Aces over Europe	73.95 D	Cyber Race	78.95 D
Anstoss	65.95 D	Die Siedler	71.95 D
Aufschwung Ost	65.95 D	Doom	75.95 D
Burning Steel	71.95 D	Elite 2	65.95 H
Christoph Columbus	71.95 D	Fields of Glory	89.95 H
Civilization	89.95 D	Jurassic Park	65.95 D
Comanche	83.95 D	Kingmaker	65.95 D

Bitte Liste anfordern
Tel. 0511-9524435

Larry 6	73.95 D	Syndicate Data I	38.95 D
Lemmings 2	71.95 H	TFX	83.95 H
Lothar Mathäus	65.95 D	Ultima 8	78.95 H
Pacifik Strike	83.95 H	War in the Gulf	74.95 H
•Speech pack	38.95 H	X•Wing	71.95 E
Privateer	83.95 H		
Sam • Max	83.95 D		
Syndicate	71.95 D		

weitere Programme vorrätig -teilw. auch auf CD- Wartezeiten bei Neuheiten Nachnahme 9,- DM -Irrtum vorbehalten-

Tel. 0511-9445454 * Tel. 0511-486478

Ein neuer Stern am Rollenspielhimmel!

THE TWILIGHT ZONE

Rollenspiele und mehr...

Shadowrun · Das Schwarze Auge · Midgard · Magira Earthdawn · BattleTech · Hârnmaster · Cthulhu · AD & D und alles andere, das auf dem deutschen und internationalen Markt gehandelt wird. Außerdem Zinnminiaturen, Würfel etc., eben alles, was ein wahrer Held braucht.

The Twilight Zone „Rollenspiele und mehr..."
Thorsten Gajewski & Andreas Meyer GbR
Im Obrock 78 · 32278 Kirchlengern
24-Stunden-Telefon 0 57 31/418 81

Unsere Preisliste gibt's für DM 1,– in Briefmarken. Die Mark wird bei der ersten Bestellung verrechnet!

C-64/128

DATA HOUSE, Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Straße 13, D - 34246 Vellmar
Tel.: 0561/825110 + 824846 Fax: 827055

Adventure Collection	55,-	No.2 Collection	55,-
Air Sea Supremacy	59,-	Oil Imperium	19,-
Battle Chess	24,-	Pirates	39,-
Bundesliga Manager	45,-	Rick Dangerous 2	19,-
Conquestador	59,-	Sim City	49,-
Die Prüfung	29,-	Sleepwalker	55,-
Dream Team	59,-	Steigenb. Hotelman.	45,-
Elvira 2 (Adventure)	49,-	Streetfighter 2	45,-
F-16 Combat Pilot	29,-	Trolls	39,-
Ind. Jones 4 (Action)	45,-	Turrican 2	19,-
Locomotion	45,-	UGH	39,-
Mc Donaldland	39,-	Winter Games	19,-

Versandkosten: bei Vorkasse (bar / Scheck) 4,- DM per Nachnahme 10,- DM Ausland (nur Vorkasse) 12,- DM

PD - Originale - Zubehör

● C-64/128 - KATALOG 1993 ●
kostenlos und unverbindlich anfordern!

Fordern Sie auch Infos für AMIGA, ATARI ST, PC, CDTV, SEGA, LYNX oder NINTENDO an!

40000

Geschäftsaufgabe!

167 Amiga-Spiele 130 PC-Spiele
12 C64-Spiele 15 Atari-Spiele
4 Gameboy-Spiele
18 Sega-Master und Megadrivespiele
und 4 NES-Spiele
zum Beispiel:

Amiga		PC	
Sencible Soccer 92/93	39,- DM	The 7th Guesd CD-ROM!	79,-DM
Eishockey Manager	39,- DM	Strike Commander	69,-DM
Flashback	49,-DM	Sherlock Holmes	59,- DM
Lionhart	29,- DM	Dune II	49,- DM
Legend of Kyrandia	29,- DM	Ringworld	49,- DM
Monkey Island 2 dtsch!	39,- DM	X-Wing	49,- DM

Eine vollständige Liste mit allen Spielen und allen Preisen gibts gegen Einsendung von 3,- DM bei

"AH"-Promotion Ahlers, Langemeerstr. 3, 48356 Nordwalde
Telefon 02573/2632 Fax 02573/4359

COM - TEAM
Ihr Partner für PC & Amiga

Super Shareware u. PD zu einem vernünftigen Preis

Kostenlos

Kataloge anfordern. Comp.-Typ angeben.
(Postzustellgebühr 3,- DM in Briefm.
...wird bei Bestellung verrechnet)

Kopiergebühr pro Disk bei Versand **max. 3,50 DM**

P.Dietrich,Osnabrücker 22 45145 Essen
Tel.0201/705148 +705831 Fax: 731742

NEWS SOFTWARE

Großhandel für Computerspiele & CDROM

Bitte nur Händleranfragen !

News Software GmbH
Birkenstr. 42 - 40233 Düsseldorf
Tel.: 0211/676201 Fax: 0211/671544

DEUTSCHE PROFI FUßBALL LIGA

PLAY by Mail

* neu überarbeitet, mehr Möglichkeiten zum Beeinflußen des Spielgeschehens
* 1. + 2. BUNDESLIGA incl. alle POKALSPIELE
* Spielzugabgabe per Brief oder DFÜ mit eigenem Postfach in der MAILBOX

STARTAUFSTELLUNG ab DM 49.-

Info's in der Mailbox o. kostenlos unter

TCS Postfach 2227
45752 MARL
Mailbox : 02365-81753 24h

Privateer

Über 70 "Schlüssel"

Alles was Sie unbedingt brauchen für maximale Spielfreude!

- Ausklappbare **Sternenkarte** mit allen **Systemen** und **NAV. Punkten**!
- Auf **Disk: Probiermodul** - **Trainingskurs**!
- Testen Sie alle Schiffe! **Systemmodul:**
- Per **Knopfdruck** in jedes System (Klasse).
- Auf Tape: **50 Tips in Storyform!**
- **Geheimumschlag** mit Notfallinformation!
- PLUS: **Starthilfen**, PLUS: **Strategien**,
- **QUICKSTART** - Tricks - **Translator** u.v.m.

Privateer Zusatzset nur 39,-DM

Heute noch bestellen:

Goodsoft
Postfach 230 125
44638 Herne
(02325) 53184
24 Std. Service!

Händleranfragen erwünscht!

50000

MultiMedia Soft & FX Videogames

Neusser Straße 628, 50737 Köln
Tel. 0221 - 7 40 52 02 + 03
FAX 0221 - 7 40 52 04

SNes		PC	
Art of Fighting, us	139,90	Battle Isle 2	89,–
Flashback, dt	119,90	Sim City 2000 EV	89,–
Goof Troop, dt	119,90	Sam + Max	89,–
Mega Man X, us	139,90	Hattrick	89,–
Mega Drive		Zeppelin	89,–
Bubsy, dt	109,90	Larry 6 DV	89,–
Gunstar Heroes, dt	109,90	Pacific Strike	99,–
NHL 94, dt	106,90		
Streetfighter II c.e., dt	139,90		

Ladenlokal + Versand

Wir führen SNes, Mega Drive
NeoGeo, Atari Jaguar
3DO, PC, Amiga, CD 32
Software – Hardware und Service

nur **1,10** DM

nur **1,50** DM

PUBLIC DOMAIN CENTER

Inh.U.Balicki
Pf.3142, 58218 Schwerte

Gratisinfo für

- ☐ AMIGA
- ☐ ATARI
- ☐ MS-DOS

70000

THE MULTIMEDIA COMPANY

In Sachen Multimedia sind wir auf dem Laufenden. Die Zukunft der digitalen Medien hat längst begonnen. Wir bieten Ihnen alles aus einer Hand. Und das systemübergreifend auf allen wichtigen Rechnern namhafter Hersteller.

Atari

- **Multimedia Kit 1** – Falcon030 4/84, MC68030 16 MHz, ScreenEye Echtzeitdigitizer mit Live Video Einblendung, Softwarepaket 2.399,-
- **Atari Jaguar** – Interaktives Multimedia System, 64 Bit, 16,8 mio. Farben (ab 3/94 lieferbar) 599,-
- **Adapterstecker** – RGB/SM Monitore an Falcon030 29,-
- Joystickadapter 19,-
- **Screenblaster II** – Die Grafikkarte für Falcon030 149,-

Apple

- **Multimedia Kit 2** – Performa450 4/120, MC68030 25 MHz, Tastatur und Maus, Softwarepaket 1.799,-
- **Multimedia Kit 3** – Performa475 4/160, MC68040 25 MHz, Tastatur und Maus, Softwarepaket 2.299,-
- **Apple PowerCD** – Für CDROMs, PhotoCDs und D/A CD 999,-
- **Entertainment** – Caesar Deluxe 99,-; Chessmaster 3000 109,-; Oh No! More Lemmings 99,-

PC

- **Multimedia Kit 4** – Peacock Take 4/210, i80486 33 MHz, Logimaus, Softwarepaket, Monitor 2.599,-
- **Notebook** – Peacock Voyager P11 2/80, AM386SXLV 25 MHz, integrierter Trackball, Software und Tasche 2.499,-
- **CDROM Drive** – Mitsumi, 350 KB/sec., PhotoCD, Multi Session, AT Bus, Double Speed 449,-
- **Entertainment** – Battle Isle 2 119,-; SAM & MAX 129,-

micro Robert Computersysteme
Kernerstraße 5 74924 Neckarbischofsheim
Telefon 07263/64552 Telefax 07263/60226

ASM 4/94

80000

★ STONYSOFT ★

Public Domain/Freeware/Shareware

C-64/128	PC (MS-DOS)
Über 11000 Programme: **Anwender:** Textverarb., Verwaltung, Datenbanken, Grafiksoft, zahlr. Utilities... **Spiele:** Action-/Arcade, (Grafik-) Adventures, Strategiespiele, Simulationen... **Lernprogramme** aller Art **GEOS- u. 128er-Software!**	Erlesene Auswahl der ca. **8000 besten Titel aus allen Anwendungsbereichen.** Drucker/DTP/Grafik/CAD/ Verw./Büro//Branchen/ DFÜ/Hobby/Lern/Utilities aller Art.... → besonders gepflegte Auswahl an SPIELEN!
Nur 1,30 bis 1,65 pro voller Disknummer!	**Nur 2,– bis 2,50 pro 360k-5,25"-Diskette!**
C-64/128-Gratiskatalog anfordern bei:	**Gedruckter (!) PC-Gratiskatalog bei:**

Wir sind ein zuverlässiger Partner in Sachen Software
Testen Sie uns!

STONYSOFT
Stonysoft
Inh.: Gunther Steinle
Beethovenstr. 1
87727 Babenhausen
Tel.: (0 83 33) 12 75
7:30-20:00 Uhr
Fax: (0 83 33) 70 44

TOPSOFT

IHR SOFTWARE PARTNER

für folgende Rechner u. Videosysteme:
PC - AMIGA - C64/128 - Atari ST - Schneider CPC - Gameboy - Sega Mega Drive - Game Gear - CDTV - Sega Master System II - Atari Lynx - MAC - CD ROM und Super Nintendo.

LEERDISKETTEN
KOMPLETTLÖSUNGEN IN DEUTSCH

SUPER SHAREWARE und PUBLIC DOMAIN
für
PC - AMIGA - C64/C128

GRATISLISTE SOFORT ANFORDERN
Computertyp unbedingt angeben!!!
Firma TOPSOFT
Postfach 4, 82336 Feldafing
Telefon 08157-3428 - Telefax 08157-4408

MANGA VIDEOS

3x3 Eyes (ab 18)	33,95 DM
3x3 Eyes Pt.2 (ab 18)	33,95 DM
Crying Freeman (ab 18)	29,95 DM
Akira (ab 15)	39,95 DM

**Achtung: Lieferung von MANGA - Videos nur gegen Altersnachweis!

Musikangebote

Ace of Base:
The Sign (MCD) 11,--
M.A.:
Omen III (MCD) 12,--
Fordern Sie unsere aktuelle Musik-Preisliste an!

Softwareangebote

Goof Troop (SNES) 109,95
Top Gear 2 (SNES) 109,95
Beethoven (SNES) 116,95
Barcode Battler 139,--

Suchen Sie einen kleinen Nebenverdienst? Fordern Sie unser unverbindliches Informationsmaterial an!
Telefonische Hotline Mo-Fr von 19.30-21.00

zHO Versand GBR
Rotkreuzstr. 5
D-85354 Freising
Tel.: 08161/ 68132
Fax: 08161/ 67561

90000

Icehouse Computer-Systeme

☎ 0911 505463

System	170 MB	250 MB
486/33 ISA	1499,-	VGA 512 KB ohne Copro
486/40 VLB	1599,-	ohne Copro
486/50 ISA	2099,-	2199,-
486/50 VLB	2199,-	2299,-
486/66 VLB	2399,-	2499,-

Grundausstattung:
Desktop o. Minitower
Math. Coprocessor
4 MB Arbeitsspeicher
3,5" Floppy - Tastatur
1 MB True-Color-VGA-Karte
Kombikontroller (2S/1P/1Game)
DOS 6.2 - Windows 3.1 - Mouse
1 Jahr Garantie

Super-VGA-Monitor DM 499,-
Soundkarte + 2 PC-Boxen + Joystick DM 250,-

Wir machen Ihren 386er zum 486/40 MHZ ab 499,-

Spiele:
Battle Isle 2 DV DM 89,-
Comanche Data 2 DV DM 53,-
Elite 2 DV DM 89,-
Flight Sim. 5.0 DV DM 149,-
Police Quest 4 DA DM 82,-
Quest for Glory 4 DA DM 82,-
Return to Zork DV DM 97,-
Sam & Max DV DM 97,-
Silverball DA DM 59,-
Syndicate Data DV DM 39,-
T.F.X DA DM 89,-

Irrtümer und Änderungen vorbehalten
Versand per Nachnahme

Spiele CD-ROM:
Lucas Arts Classics DV DM 113,-
Return to Zork DA DM 99,-
Rebel Assault MA DM 99,-
Journeyment Pro. DA DM 75,-
Inca 2 DA DM 112,-
Cyberrace DA DM 97,-

Joysticks/Joypads/Mäuse
Eagle Joypad DM 24,99
Hawk+ DM 24,99
Hawk Junior DM 19,99
3 Tasten Mouse DM 29,99
Thrustmaster DM 189,-
Game Card DM 39,99
Set Card + Joystick DM 59,99

Infotainment für Windows

Erforschen Sie die 80-Tonnen-Riesen direkt am PC in einem Urzeitpanorama, wie es niemand kennt. Information und Entertainment multimedial!

Brachiosaurus am PC erleben

Auf 3,5 Zoll-Disketten (15 MB), dadurch schnell, infernalisch, toll und trickreich

Interaktive Dinoshow mit über 70 Animationen infernalischem Sound Urzeitpanorama Special effects

Bestellen Sie bei: Verlagsbüro Dr. Oßke, Herderstr. 16, 99096 Erfurt, Fax: (0361) 2 72 25.
Preis: DM 119,-- + Versandkosten: per Scheck DM 6,--, per Nachnahme DM 12,--

Aufmacher

Bei uns Journalisten gibt es bestimmte Ausdrücke, die bei Außenstehenden oft Verwirrung stiften. Da wäre z.B. der Satz: "Ich brauche einen Aufmacher". Eigentlich ist das ein bestimmtes wichtiges Thema oder, in unserem Fall, ein besonders wichtiges Spiel, mit dem man eine Zeitung, Zeitschrift oder Rubrik beginnt – eben "aufmacht". Als ich unseren Azubi Mario (trotz gewisser Ähnlichkeiten nicht verwandt oder verschwägert mit Nintendos Hausfigur) fragte, ob er einen Aufmacher wüßte, meinte er: "Ja, in meiner Nachbarschaft wohnt einer, der macht sämtliche Frauen auf." Pech, Mario, was Du meinst, ist ein Aufreißer, kein Aufmacher. Eine Kollegin aus der Verwaltung verstand unter einem Aufmacher etwas völlig anderes und reichte mir einen Flaschenöffner. Hätte ich den gewollt, dann hätte ich nach einer "Hebamme" gefragt. Schließlich fragte ich noch Jürgen, der mir ja schon oft Vorlagen für dieses Vorwort geliefert hat. So auch diesmal, denn er sagte: "Mach mal das Fenster auf Kipp!" Ich hängte einen Zettel dran, auf dem "Kipp" stand, beschloß, daß Pinball Fantasies der Aufmacher für die Konvertierungen werden sollte, und nahm mir vor, künftig nicht mehr aufzumachen, wenn der Kollege unten im Regen steht und darauf wartet, daß einer auf den Türöffner drückt – oder ist das ein Türaufmacher? Nein, doch eher Heber, denn es heißt ja "Macht hoch die Tür" und nicht "auf". Oder? Hilfe...
Ich mach' mich dann auf. – Euer Klaus

pinball Fantasies

Und ich dachte schon, auf PCs wäre alles in Sachen Flipper getan worden. Denkste!

89,95 DM, Test in: **ASM 2/92** (Amiga), Hersteller: **21st Century Entertainment**, England, Muster von: **Selling Points**.

Mit **Pinball Fantasies** wurde der Vogel wahrlich abgeschossen. Die Mankos bei den "Dreams" sind raus, Probleme mit dem Sound gibt es nicht mehr. Ruckeln wird man nur noch bei vorsintflutlichen PCs feststellen. Das Teil braucht zwar 'ne Menge Speicherplatz (ggf. müßt Ihr in der CONFIG.SYS "NOEMS" vorsehen), aber der Aufwand lohnt sich. Was Amiganern bisher recht war, ist PC-Besitzern nun billig, denn auch preislich gibt es keine Unterschiede zur Amiga-Fassung.

Ach ja, wenn ihr es einmal installiert und die Code-Abfrage erledigt habt, braucht Ihr nicht noch einmal ins Handbuch zu schauen. Und das mit dem "Dreimal installieren, dann futsch" von den Pinball Dreams könnt Ihr diesmal auch vergessen.

Jürgen und ich sind gerade feste dabei, gegenseitig die Highscores zu überbieten, deshalb mache ich jetzt Schluß, ich bin nämlich an der Reihe. Und was die Wertung angeht: Da geb' ich eins drauf, weil PF meines Erachtens das momentan beste Flipperprogramm für PC ist.

ASM HIT

Urteil: 11 SEHR GUT

119 DM, Test in: ASM 1/92 (Amiga), Hersteller: Electronic Arts, USA, Muster von: Die Cassette.

LOTUS II R-E-C-S

(Mega Drive)

Da soll noch einer durchblicken: **Lotus II** auf dem Mega Drive ist eigentlich identisch mit Lotus I für den PC, aber nicht mit Lotus I fürs Mega Drive. Na, jedenfalls stehen die Lettern R.E.C.S. für *Race Environment Construction System*, eine Neuerung gegenüber der alten Version. Damit kann man bestimmen, wie kurvenreich, hügelig, schwierig usw. die Strecke sein soll und ob das Rennen an sonnigen Küsten oder in verschneiten Bergen stattfindet.

Ganz nett, aber ehrlich gesagt, ist "Construction System" ein bißchen übertrieben. Es ist eher ein ziemlich umfangreicher Options-Screen. Das rechtfertigt vielleicht nicht ganz, das Teil als eigenständiges Game zu bringen. Doch nicht umsonst waren bisher alle Versionen des Games Renner im wahrsten Sinne des Wortes: Schwierigkeitsgrad von absolut locker bis deftig, Splitscreen für zwei Spieler und gutes Spielgefühl. Gilt auch für diese Version!

◄ Sommer, Palmen, Sonnenschein

Urteil: 10 GUT

100 DM, Test in: ASM 4/94 (PC), Hersteller: Loriciel, Frankreich, Muster von: Hersteller.

JIM POWER

(SNES)

Die Super-NES-Version von JIM POWER ist dem tollen PC-Game mindestens ebenbürtig und läßt das biedere Amiga-Urprogramm meilenweit hinter sich!

◄ Pappbrille auf und los

Genau wie bei der PC-Version von **Jim Power** dürft Ihr Eure Nase auch hier mit einer schicken Pappbrille (Loriciel-Spezialausführung!) schmücken. Und glaubt mir: Der 3D-Effekt, der dadurch hervorgerufen wird, ist einfach atemberaubend.

Auch das Gameplay hat einiges zu bieten. So warten drei der Levels mit lupenreiner Plattform-Action auf. Ihr dürft unter ziemlichem Zeitdruck hüpfen, daß es eine wahre Pracht ist. Zwei andere Levels sind reinrassige Ballerstages, in denen Ihr z.B. in Eurem Raumschiff horizontal scrollend und aus allen Rohren feuernd durch die Lande fegt.

Den Clou schließlich bilden die beiden Levels, in denen Ihr im Mode Seven contramäßig durch mehrgeschossige Labyrinthe lauft, immer auf der Suche nach Schlüsseln für die vielen verschlossenen Türen. Und wer auf Zweikämpfe mit miesen Monstern steht, der kommt bei den fünf Prachtexemplaren dieses Spiels voll auf seine Kosten, denn einstecken können die Typen reichlich. Das alles läuft – wie gesagt – in lupenreinem 3D ab! Eine Grafikorgie mit viel Motivation – und Paßwörtern. Sahne!

► Volle Düse durchs Gemüse

Urteil: 10 WOAH!

JAMES POND 3

(Mega Drive)

ca. 110 DM, Test in: ASM 7/93 (Amiga), Hersteller: Electronic Arts, USA, Muster von: Die Cas-

Der fischigste Geheimagent der Welt ist zurück – blubb. Dr. Maybe muß gestoppt werden – blubb.

Über 100 Levels wurden bei **James Pond 3** auf die Cartridge gepreßt. Die ersten davon sind größtenteils Käse. Das bezieht sich allerdings nicht auf die Qualität, sondern die Beschaffenheit, denn Dr. Maybes teuflischer Plan besteht darin, den Käsemarkt mit Mondkäse zu überschwemmen.

Daß unser kleiner Geheimagent James Pond sich springenderweise von Plattform zu Plattform bewegt und flink durch die Landschaft saust, wird wohl nicht allzusehr verwundern. Erstaunlich ist höchstens, wie dreist einige Anleihen an Sonic ausgefallen sind.

Jedes, wirklich jedes andere Jump'n'Run ist eine lahme Ente gegenüber James Ponds Turbotempo, die maximale Sprunghöhe mit Sprungfedern ist einfach gigantisch, und manche Levels scheinen gar kein Ende zu haben. Bei der Aufmachung haben die Programmierer die Zeit ein wenig verschlafen: Die bonbonfarbene Einfachgrafik lockt 1994 ebensowenig einen Fisch aus dem Aquarium wie die Dudelmusik. Never mind.

Die Ähnlichkeit zu Sonic steht wohl unter dem Motto "Gut gekalbt ist halb verkauft". Wenn ein Spiel aber so viel Spaß macht, kann man eigentlich gar nicht böse sein und höchstens den Hitstern vorenthalten.

▲ *Mein Name ist Pond, James Pond!*

Urteil: 10 GUT

The Addams Family™

(Mega Drive)

ca. 119 DM, Test in: ASM 6/93 (Super NES), Hersteller: Flying Edge, England, Muster von: Die Cassette.

Rechtzeitig zum neuen Kinofilm der **Addams Family** ist die Mega-Drive-Umsetzung des Themas eingetroffen. Und diese hält, was schon die Super-NES-Version versprach: Jump'n'-Run mit einem grausamen Schwierigkeitsgrad, aber ohne neue Ideen.

Die Musik ist unauffällig, die Grafik eher steril als gruselig. Das Beste sind noch die ab und an auftauchenden Knobeleien. Warum man sein Geld ausgerechnet für dieses Game ausgeben soll, bleibt jedoch das größte Rätsel. Wollen wir hoffen, daß Teil 2 etwas besser wird – viel schlechter kann man es ja nicht mehr machen. Bis dahin loben wir uns den Kinofilm und 'ne Menge Popcorn.

THE CONSERVATORY

▶ *Konservierte Spielabläufe?*

◀ *Oh wie eiskalt ist dies Spielchen*

Urteil: 5 ZUM FÜRCHTEN

(Game Gear)

89,95 DM, Test in: **ASM 9/93** (Mega Drive), Hersteller: **Domark**, England, Muster von: **Die Cassette**.

F1

Die Atmosphäre der heißen Motoren und dicken Preisgelder bei F1 von Domark kommt auch auf Segas Handheld rüber.

Bei F1 stehen zwei Modi zur Auswahl. Es können in jedem Mode vier, acht oder zwölf Runden gefahren werden. Im Arcade-Modus kann man zwischen acht Strecken und zwei Schwierigkeitsstufen wählen. Am Ende des Rennens gibt's Punkte.

Die zweite Variante ist der Grand Prix, wo's richtig zur Sache geht. Zuerst fährt man zwei Runden Qualifikation, bei der die Startnummer bestimmt wird. Anschließend kann der Flitzer getunt werden. Man kann beispielsweise den Winkel der Spoiler verstellen und hat ferner die Auswahl zwischen harten und weichen Reifen sowie zwei Motortypen.

Kommen wir auf das Rennen zurück: Man startet vom vorher erkämpften Platz, und es beginnt ein heißes Rennen auf allen acht Kursen um Gesamtpunkte und den Großen Preis. Der Sound beschränkt sich auf monotones Motorenbrummen und eine Hintergrundmelodie in den Auswahlmenüs. Die Grafik ist für Game-Gear-Verhältnisse gut, was nicht heißt, daß die Augen nicht schmerzen – aber das liegt bekanntlich nicht an der Soft-, sondern der Hardware. Das Spiel macht Spaß, aber der Schwierigkeitsgrad ist auch im Easy-Modus ziemlich happig. Jeder, der Prost- oder Schumacherfan ist, sollte mal einen Blick drauf werfen. ■

Björn Küllmer

◄ *Dicke Brummer, heiße Pisten*

Urteil: 8 ANNEHMBAR

129,95 DM, Test in: **ASM 11/92** (Amiga), Hersteller: **Gremlin/Electronic Arts**, England, Muster von: **Die Cassette**.

ZOOL

(Mega Drive)

Hey! Da geht doch Commodores Lieblingsninja glatt bei SEGA fremd. Nein, nein, kein Firmenwechsel, nur eine Konvertierung ...

Warum soll Gutes auf Amiga, Amiga-CD32 und PC nicht auch auf Konsolen spielbar sein? Und tatsächlich spielt man **Zool** nun auf dem Mega Drive. Und das sogar sehr gut, wie ich überrascht feststellen muß. Grafik und Sound brauchen den Vergleich mit der großen Freundin nicht zu scheuen, und vom Spielablauf her überzeugte das Teil ja schon immer. Die Möglichkeit, sich selbst von vornherein mit bis zu fünf Continues auszurüsten, das zum Teil knochenharte Ackern beim Kampf mit den Endgegnern sowie die abwechslungsreich gestalteten Welten und Unterlevels machen zusammen eine neue Kaufempfehlung für die 16-Bit-Konsole und lassen mich die Amiga-Bewertung von anno dunnemals übernehmen.

◄ *Über den Wolken...*

► *... muß das Spielen wohl grenzenlos sein*

Urteil: 10 GUT

A Star is born

Für die Fans bist Du ein Rock'n'Roll-Gott. Groupies himmeln Dich an. Die Paparazzi folgen Dir auf Schritt und Tritt. Madonna schickt Dir einen Liebesbrief. Du hast es geschafft: Du bist ein Star!

Luftschlösser sind out – die virtuelle Star-Karriere kommt! Mit **Virtual Guitar** von **Ahead** können alle Luftgitarrenspieler ihre Phantasien von Glanz und Glamour als Rock'n'Roll-Star mal so richtig ausleben. Der Spieler beginnt als ehrgeiziger, aber unbekannter Musiker, der es zum Superstar bringen will. Doch bis dahin hat er einen langen, entbehrungsreichen Weg zurückzulegen, auf dem hinterfotzige Rivalen ausgetrickst und Hindernisse aller Art überwunden werden müssen.

No Business like Show Business

Bei "Virtual Guitar" kann selbst der unmusikalischste Schrammelmeier zum Rockmusik-Virtuosen aufsteigen. Dies wird dadurch erleichtert, daß die schwierigsten Aspekte beim Spielen der Gitarre – nämlich Melodie und Akkorde – vom Computer übernommen werden. Der Spieler kontrolliert lediglich den Rhythmus und den Takt. Die Saiten der Plastikgitarre, die samt Kabel und Regler dem Spiel beiliegt, sind nur über dem Schlagbrett gespannt, nicht aber über dem Griffbrett. Ansonsten funktioniert sie prinzipiell genau wie eine echte Elektrogitarre. Die Software synchronisiert die Bewegungen des virtuellen Musikers mit der von einer echten Band aufgenommenen Musik. Die Mitglieder dieser Band werfen auch ein wachsames Auge auf die musikalische Entwicklung des Spielers. Nach einem besonders schweren Patzer geben sie gute Ratschläge, aber auch mit Lob wird gegebenenfalls nicht gespart.

Die virtuelle Gitarre dient außer zur Rhythmus-Synchronisation auch noch als Eingabegerät für das Point-and-Click-Interface. Lautstärke, Verzerrung und Rückkopplungen können direkt am Instrument geregelt werden. Nachdem man das gute Stück an die Soundkarte angestöpselt hat, kann's losgehen.

Selbst bei dem doch ziemlich simpel erscheinenden Szenario darf man noch zwischen verschiedenen Schwierigkeitsstufen wählen: Anfänger schraddeln einfach mit der Band, Experten improvisieren munter drauflos. Selbstverständlich sollte man über ein paar gute Lautsprecher verfügen, um in den vollen Genuß des Programms zu kommen. Rockmusik bei einer Leistung von maximal 2 Watt ist einfach nicht das Gelbe vom Ei. Das Produkt unterstützt natürlich alle Soundkarten und hat auch ein Herz für General Midi (nein, das ist kein Offizier, der knielange Röcke trägt!).

▲ *Lloyd, der Held des Spiels*

Are You ready to Rock?

West Feedback, USA, ist eine Stadt, die niemals schläft. Jeder Saitenzupfer, der es jemals zu etwas brachte, hat hier angefangen. Kein Wundern denn in den Clubs spielen die Bands um die Gunst der im Publikum versammelten Talentsucher, Plattenproduzenten und Groupies. Die Interaktion des Spielers mit NPCs (vom Computer gesteuerten Figuren) bestimmt den Ablauf, wobei mehrere Verzweigungen in der Handlung möglich sind.

Das Gespräch mit den Spielcharakteren ist sehr wichtig. Da ist z. B. Bobby der Tontechniker, der Dein Demoband produziert. Bobby kennt die Szene in- und auswendig und ist immer gern bereit, einem Neuling ein paar gute Tips zu geben. Oder Nico, die Bassistin von der Chop Felton Band, die dafür bekannt ist, gute Gitarristen zum Frühstück dazubehalten. Im Musikgeschäft kann man sich

VIRTUAL GUITAR

PC-CD-ROM, ca. 110 US-$, geplant für: **Mega-CD**, Hersteller: **Ahead**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Handwerkszeug kaufen. Falls Dir das Geld dazu fehlt, kannst Du Dich nach einem Aushilfsjob im Supermarkt umsehen. Aber aufgepaßt: Die Musikberieselung im Laden kann sich sehr negativ auf das musikalische Feingefühl auswirken!

Vorsicht ist auch vor der Polyester Lounge und deren Conférencier Copa Constanza geboten. Dorthin werden alle geschickt, die sich bei der 15. Probe von "Wild Thing" immer noch verhacken. Beim dortigen Ball der einsamen Herzen ist Mumienschieben angesagt. Selbst dem härtesten Rocker rollen sich bei "Feelings" und der "Liechtensteiner Polka" die Zehennägel auf.

Es geht ab: die virtuelle Gitarre in Aktion

Give me more

Das Game mit der Plastikgitarre ist das erste Produkt in einer Reihe geplanter Programme, die unter dem Titel "Virtual Music" erscheinen werden. Die nächsten drei werden "Virtual Saxophone", "Virtual Keyboard" und "Virtual Drums" sein. Außerdem soll es noch Zusatzdisketten mit neuen Musikstücken für die einzelnen Programmtitel geben.

"Virtual Guitar" versteht sich bis zu einem gewissen Grad als musikalisches Lernprogramm. Alex Donnini, der Firmenpräsident von Ahead, gibt zwar offen zu, daß er das Produkt in erster Linie als Spiel betrachtet. Er wendet jedoch – nicht ganz zu Unrecht – ein, daß gewisse Aspekte der Musiklehre, wie Rhythmus und Takt, eine Rolle bei der Programmierung gespielt haben.

Für Leute, die tatsächlich Gitarre spielen wollen, ist "Virtual Guitar" wohl kaum ein geeignetes Lernwerkzeug. Daran ist in erster Linie die Tatsache schuld, daß das mitgelieferte Instrument eben nicht über ein funktionierendes Griffbrett verfügt. Und schon hat Ahead ein Adapter-Set zum Anschluß einer "realen" Gitarre an den Rechner in Planung – wir dürfen gespannt sein.

"Virtual Guitar" hat das Zeug zu einem echten Hit. Das Spielkonzept ist originell, die Grafiken und Realfilmsequenzen sind ebenfalls gelungen und fügen sich nahtlos und ungezwungen in die Handlung ein. Bei Ahead ist man voll vom Erfolg des Spiels überzeugt und arbeitet daher bereits jetzt an den Zusatzprodukten. Die Sache macht Spaß, und ein so genial-abgefahren-ungewöhnliches Produkt wird mit Sicherheit frischen Wind in die Spielelandschaft blasen. Die CD-ROM-Version für PC wird im August, die für Segas Mega CD einige Monate später auf den amerikanischen Markt kommen.

Laut Alex Donnini befindet sich Ahead zur Zeit in Verhandlungen mit mehreren deutschen Distributionsfirmen. Ein Name wurde noch nicht bekanntgegeben. Es ist jedoch mit Sicherheit davon auszugehen, daß eine deutsche Version im Spätherbst dieses Jahres erhältlich sein wird. Außerdem will man neben Rock'n'Roll auch noch andere Musikrichtungen wie Heavy Metal, Country Music, Rap und sogar Kinderlieder berücksichtigen.

Alsdann: Es gibt was auf die Ohren! See you at the concert, Music-Dude!

Wem die Stunde schlägt

O.k., Leute, The Seventh Guest war, trotz vieler guter, neuer Ideen, eher in die Kategorie "ganz nett" einzuordnen. Jetzt kommt der Nachfolger. VIRGIN verspricht: Noch besser, noch kniffliger, noch und nöcher.

Der Spieler schlüpft in die Rolle von Carl Denning, seines Zeichens Berufslügner (oder auch Reporter). Er macht sich auf die Suche nach Robin Morales. Wie immer fängt alles ganz harmlos an. 70 Jahre nach den Ereignissen in Henry Staufs rätselhaftem Haus (7th Guest) startet Carl die Suche nach Robin im angrenzenden Örtchen. Die Story wird mit jedem Rätsel komplizierter, und so ist auf zwei CDs ein ordentliches Rätselvergnügen zu erwarten. Die Crew, die 7th Guest produziert hat, ist auf jeden Fall vollzählig angetreten, um den Nachfolger zu einem wirklich guten Tüftel-adventure zu machen. Klar, die Jungs haben dazugelernt. Die erste Demo des zweiten Teils verspricht eine wirkliche Verbesserung. Vor allem soll die Story mehr als der rote Faden für ein paar Schiebepuzzles sein. Noch im Frühjahr soll das Game für CD-ROM (PC, Mac, 3DO) rauskommen.

▲ *Vera und Klaus streiten sich um die Filmrechte von "Manta 3"*

▲ *Auch Peter hatte seine Finger bei "Manta 3" im Spiel, schied aber vorzeitig aus*

▶ *Abgefahrene Grafiken sind das Herzstück von 11th Hour*

▲ "Kommst Du aus Solingen? Siehst so rostfrei aus..."

▲ "Das ist meine Kanne Öl!" – "Nein, meine!!"

KAMPF DER GIGANTEN

RISE OF THE ROBOTS

PC-CD-ROM, **Amiga 1200**, Hersteller: **Mirage**, England, Muster von: **Hersteller**.

Es wächst und gedeiht – Mirages neues Roboter-Epos RISE OF THE ROBOTS. Was wir jetzt schon zeigen können, läßt für die Endversion einiges erwarten.

Mirage bastelt gerade an den letzten Einstellungen zu **Rise of the Robots**, einem Kunstwerk im Genre der Beat'em-Ups. Das Spiel macht intensiv Gebrauch von gerenderten und fotografierten Bildern der Extraklasse. Hergestellt wurden sie mit speziellen Grafikprogrammen, die eigens für dieses Vorhaben entwickelt wurden.

Innovative Techniken wie das 3D-Visual-Contouring, das ein Modellieren, Manipulieren und Bewegen einer gezeichneten Figur in Echtzeit erlaubt, wurden konsequent eingesetzt. Mit Kameras wurden Vorlagen für die Gestaltung von Licht- und Schatteneinfall fotografiert, und auf die Genauigkeit von Farb-, Texture- und Reflektionsänderungen wurde besonders geachtet. Dabei springen Spielcharaktere heraus, wie man sie noch nie vorher gesehen hat.

Interessant ist, daß Mirage für die Entwicklung von Rise of the Robots sogar einen CAD-Spezialisten (CAD = Computer Aided Design = computerunterstütztes Konstruieren) und einen speziellen Designer für die Umgebung verpflichtet hat. Letzterer soll dafür sorgen, daß nicht nur alle Räume, in denen die Aktionen stattfinden, unterschiedlich aussehen, sondern auch ein Bild abgeben, das mit der geplanten Atmosphäre korrespondiert.

Das Thema des Spiels ist der Kampf zwischen hartgesottenen Blechgiganten. Man sucht sich einen Kämpfer aus und stellt sich den gegnerischen Maschinen zum Kampf – einem Kampf, der sehr wild und wuchtig ausgetragen wird. Man kann wählen, ob man zu zweit oder allein gegen die vom Computer gesteuerten Gegner antreten will. Die Roboter unterscheiden sich vor allem in der Stärke, so daß auch taktisches Geschick eine große Rolle spielt. Dazu gibt es eine Menge an Sound und Effekten. Futuristisch und der Umgebung angemessen, das sind wohl die Aussagen, die hier am ehesten zutreffen.

▲ Gelenkig wie ein Stahlblock

Noch ein Wort zur Steuerung: Ein ausgefuchstes Programm sorgt dafür, daß die verpatzten Schläge nicht einfach "zur Seite gelegt werden", sondern daß die verwendete Kraft in die Steuerung einfließt und damit die Kampftechnik beeinflußt werden kann. Bei den Bewegungen, die vom Joystick aus gelenkt werden, muß man ebenfalls keinerlei Abstriche machen, man kann in alle Richtungen gehen, springen und schlagen.

Mit der Geschwindigkeit, der Kampfstärke, dem Handling und den ganzen sonstigen Parametern zeigt sich Rise of the Robots von einer Seite, an die man vor kurzer Zeit noch nicht mal im Traum denken wollte. Wir warten gespannt wie die sprichwörtlichen Flitzebogen auf die fertige Version.

▲ Der Nächste bitte!

Immer größer, immer bunter, immer besser: Das scheint der Wahlspruch von Tsunami zu sein, dem Softwarehaus mit der Flutwelle im Logo. Und infolgedessen werden wir demnächst mit diversen zweiten Teilen verwöhnt, die allesamt aus den Fehlern ihrer Vorgänger gelernt haben sollen.

Die Sturmflut rollt an

Tatort: Oakhurst, USA. Ortsteil Coarsegold. Gar nicht weit entfernt von den heiligen Sierra-Hallen, den Pionieren auf dem Gebiet der Grafik-Adventures, hat sich das Softwarehaus **Tsunami** seit etwas über einem Jahr niedergelassen. Die Jungs wollen wie eine riesige Flutwelle den Adventure-Markt aufräumen, was sie durch Name und Logo deutlich kundgeben.

▲ Protostar 2

Ihre ersten Lorbeeren haben sie bereits eingeheimst. Das Polizei-Adventure **Blue Force** (das von Ex-Sierra-Cop Jim Walls

▲ Protostar 2

stammt) fand großen Anklang und dient jetzt als Plattform für eine witzige Idee, die sich die Tsunamis ausgedacht haben. Video Injection nennt sich eine neue Technik, mit der Videoclips in ein Computerprogramm eingebaut werden können. Wenn Ihr also Lust habt, Euer Konterfei in Blue Force auftauchen zu sehen, müßt Ihr lediglich ein paar Minuten strahlend in eine Videokamera gucken und das Band dann samt ca. 30 $ an Tsunami schicken. Schon werdet Ihr (höchstwahrscheinlich) irgendwo in der deutschen Version des Polizei-Abenteuers eingebaut. An dem Problem der Konvertierung von PAL nach NTSC wird gerade gebastelt. Wir halten Euch auf dem Laufenden.

▲ Ringworld

▲ Protostar2

Protostar II

Noch schwerstens in der Mache befindet sich der zweite Teil von Protostar (Test von Teil 1 in der ASM 8/93, komplett mit Hitstern). Größte Neuigkeit: Das Game wird voll für CD konzipiert und erst später als abgespeckte Disk-Version erscheinen. Diesmal wird auch weniger Wert auf das Strategieelement gelegt. Statt dessen werdet Ihr Euch in einem Agententhriller wiederfinden, wo es um jede Menge Spionage geht.

Spione sind ja nun nicht unbedingt für ihre Friedfertigkeit bekannt, deshalb macht Euch schon mal auf reichlich Action gefaßt. Ihr werdet im Weltraum, auf Planeten und selbst in den Raumstationen die Laser glühen lassen können. Geplant ist, **Protostar II** im Sommer auf Eure Compis loszulassen. Bis jetzt sieht es auch noch ganz so aus, als ob dieser Termin gut zu halten sei.

Ringworld 2

Auch das Science-Fiction-Drama um die künstliche Ringwelt wird demnächst eine Fortsetzung erhalten. PC-Besitzer ohne CD-ROM-Laufwerk werden allerdings in die Röhre schauen, denn das Adventure soll dermaßen aufgemotzt werden, daß es nur auf der silbernen Scheibe zu realisieren ist. Das dürfte vor allem an der neuen Grafik liegen, die die Bilder aus dem ersten Teil (Test in ASM 5/93, ebenfalls ein Hit) weit in den Schatten stellen soll. Erste Screenshots könnt Ihr auf dieser Seite schon mal in Augenschein nehmen.

▲ Ringworld

Nicht einmal die Story wird von der Verbesserungswut verschont und entsteht auch diesmal wieder in Zusammenarbeit mit Larry Niven, dem Erfinder der Ringwelt. Die Rätsel sind logischer und knackiger angelegt, der Schwierigkeitsgrad erhöht sich dementsprechend. Trotzdem werden, das versicherte jedenfalls Tsunami-Sprecher Don Soper, auch Einsteiger damit zurechtkommen. Wäre ja schön. Kleine Neuigkeit am Rande: Larry Niven schreibt inzwischen an einem dritten Teil der Ringworld-Saga. Das Buch soll 1995 erscheinen.

▲ Ringworld

Tja, und ansonsten bleibt eigentlich nur noch zu berichten, daß **Man Enough** (das Dating-Game, das in ASM 3/94 zum Flop des Monatsavancieren konnte) demnächst – vermutlich Ende März – in einer ReelMagic-Version erscheinen wird, die mehr Videos, bessere und größere Animationen und verbesserten Sound bringen soll. Ihr erinnnert Euch:

▲ Protostar 2

Bei Man Enough ging es darum, als Mann mit mehr oder weniger dämlichen Sprüchen sechs Damen anzumachen. Das Gegenstück dazu, in dem das weibliche Geschlecht die Gelegenheit bekommt, seine Talente beim Männerfang zu testen, wird dann auch nicht mehr allzulange auf sich warten lassen.

Faßt Euch also in Geduld, und spart schon einmal ein bißchen, damit Ihr die Softwareflut aus Oakhurst ohne Verluste übersteht.

Verschieben wir's auf morgen

Eine der schönsten Romanverfilmungen wird nun auch versoftet: GONE WITH THE WIND (Vom Winde verweht). Ein junges Programmierteam aus den USA mit dem Namen TARA schickte uns exklusiv erste Informationen zu diesem Programm.

GONE WITH THE WIND

– Work in Progress –

PC-CD-ROM, geplant für: **CD32, PC, Amiga**, Hersteller: **Tara**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Viele meinen ja, es gäbe keine Computerprogramme, die sich ausschließlich an Frauen richten. Falsch, denn die tränenreiche Liebesgeschichte von Scarlett O'Hara und Rhett Butler ist eigens für das sogenannte schwache Geschlecht als Adventure zwei CD- und zwei Floppy-Formate umgesetzt worden. Alle vier Versionen sollen zeitgleich mit der TV-Verfilmung des Fortsetzungsromans *Scarlett* erscheinen.

Der Inhalt von **Gone with the Wind** darf als bekannt vorausgesetzt werden. Doch anders als beim Film hat das "Publikum" beim Spiel direkten Einfluß auf die Handlung. Zunächst entscheidet Ihr Euch, ob Ihr lieber Scarletts oder Rhetts Part spielen möchtet.

In Scarletts Rolle gilt es z.B., rechtzeitig im Nachbargut "Zwölf Eichen" anzukommen, und das ist nicht leicht, denn vorher muß man sich irgendwie in ein knallenges Korsett schnüren. Und wenn man zu spät eintrifft, ist Rhett bereits mit einer anderen Dame beschäftigt, und Scarlett bzw. Ihr als Spieler könnt von neuem beginnen.

Auch Rhett hat einige Situationen, in denen er einen kühlen Kopf bewahren muß: So steht nur begrenzt Zeit zur Verfügung, bevor ein großes Feuer ihn, Scarlett, Melanie und deren Baby verbrennt – und er muß unter Aufwendung allen Mutes ein Pferd samt Kutsche führen. Das schafft er aber nur, wenn er vorher bei Belle nicht zuviel Champagner trinkt. Mit dem eingeschränkten Alkoholkonsum darf er die Dame allerdings auch nicht beleidigen, denn jene wird später noch einen Geldsegen bringen.

Das Schönste am Spiel ist zweifellos, daß es durchaus ein Happy-End geben kann – und zwar eines, bei dem die kleine Tochter dabei ist. Den tödlichen Unfall kann man nämlich verhindern, genauso wie den Tod von Scarletts Eltern.

Nicht verhindern kann man den Krieg – der ist nun einmal Geschichte, und so kommen während des Spiels auch immer wieder historische Fakten wie die Sklavenbefreiung oder auch die große Schlacht bei Gettysburg vor (zu der Rhett eingezogen wird und bei der er eventuell sein Leben verliert).

Apropos Realität: Bei beiden CD-Versionen sieht man Bilder aus dem Originalfilm von 1939 – und so steuert man wahrlich und wahrhaftig Vivian Leigh und Clark Gable. Ob die Animation so hinhaut, wie das Programmierteam Tara sich das vorstellt, kann ich noch nicht sagen, bisher gab's nur Dias. Bei den Disk-Versionen gibt es leider nur stehende Bilder zu sehen, doch wie zu erfahren war, soll allein die PC-Fassung siebzehn HD-Disketten füllen.

Abgesehen von der Titelmelodie (das Original von Max Steiner) wird es neue musikalische Untermalung geben, für die ein "sehr bekannter US-Komponist gewonnen werden konnte" (O-Ton Presseinfo). Ob's eine deutsche Version geben wird, ist nicht bekannt, denn das Label hat hierzulande noch keinen Distributor. In den USA wird es vermutlich über *Metgolma*-Software vertrieben.

▲ *Oh doch!*

▲ *Pull horse oder Pull Moll?*

MECHWARRIOR 2 - THE CLANS

-Work in Progress-

PC, Hersteller: **Activision**, England, Muster von: **Hersteller**.

100 Tonnen Stahl

Kleine Testfahrt gefällig? 100 Tonnen Stahl warten darauf, bewegt zu werden. Doch das ist nicht alles. Das Monstrum von Kampfmaschine, um das es geht, ist Hightech vom Feinsten – ein waffenstarrendes Ungetüm, das es mit ganzen Trupps ähnlicher Giganten aufnehmen kann.

Bahnt sich ein neuer Kult in Deutschland an? In den Staaten ist Battletech schon seit langem das Kultspiel schlechthin. Jetzt kommt das darauf aufbauende **Mechwarrior 2 – The Clans** von Activision nach Deutschland. Schon Teil 1 ließ hoffen.

Im Game steuerst Du Kampfmaschinen, die nur unwesentlich kleiner und leichter sind als das Empire State Building. Die Missionen werden Dir von Deinem Clan vorgegeben. Welches Mech-Modell Du nimmst und wie Du die Geräte ausstattest, ist ganz allein Dein Problem. Im Gegensatz zum Vorgänger bekommst Du in Teil 2 jedoch keine Prämien, sondern Glory Points. Bringst Du einen Schrotthaufen von Deiner Mission zurück, gibt's genauso Punktabzug wie beim sinnlosen Verballern von Munition. Also: Der eiskalte Rächer ist gefragt und kein Mini-Rambo, der in einer Stunde das gesamte Waffendepot eines amerikanischen Flugzeugträgers durch die Rohre pustet. Je nach Glory Points steht für die nächste Mission dann neues und besseres Material zur Verfügung.

Das erste spielbare Demo war auf jeden Fall schon ein echter Leckerbissen auf meinem PC-Monitor. Die fertige Version ist für diese Tage angekündigt. Also: Augen aufhalten!

▲ *Sieht gemein aus und kann aus allen Rohren rotzen: ein Kampf-Koloß aus Mechwarrior 2*

Das Cockpit eines Stahlgiganten ▶

◀ *Briefing in Yuppie-Atmosphäre*

SEVENTH SWORD OF MENDOR

PC, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Amnesty/Grandslam**, England, Muster von: **Hersteller**

Sieben auf einen Streich

Diesmal dreht es sich nicht um das tapfere Schneiderlein der Gebrüder Grimm, nein, die Überschrift paßt nur recht gut zum neuen Grandslam-Titel "Seventh Sword of Mendor".

Ein ungarisches Programmierteam schickt sich an, für Furore zu sorgen. Amnesty, so der Name des Teams, kommt mit **Seventh Sword of Mendor** über das englische Label Grandslam demnächst auf den deutschen Markt. Ganz im Stile von "Bard's Tale" haben die Programmierer ein Rollenspiel kreiert, das im grafischen Bereich einiges zu bieten hat. So wurden ähnliche Effekte eingebaut, wie sie beispielsweise in Myst Verwendung fanden: eine fotorealistische Darstellung von Bäumen, Felsen, Flüssen oder des Himmels, die von 3D-Studios berechnet wurde.

Die Story in aller Kürze: Zwei Königreiche liegen nebeneinander, wobei das eine durch die magische Kraft der sieben Schwerter vor allen Unbilden geschützt ist. Die sieben Schwerter dienen so lange als Schutz, wie sie an ihrem rechtmäßigen Ort aufbewahrt werden. Eines wunderschönen Tages wird ein großes Bankett gegeben, und alle Ritter mit ihren Schwertern sind geladen. Mitten im schönsten Trubel geschieht Schreckliches: Die sieben Schwerter werden gestohlen, und nun ist der Frieden in Gefahr. Hier kann nur eines helfen: Findet die sieben Schwerter und bringt sie ihren rechtmäßigen Besitzern zurück.

Das Game ist ganz im Stile der bekannten Dungeons-&-Dragons-Thematik entwickelt worden. So findet Ihr beispielsweise liebevoll entwickelte Charaktere, die über eine Vielzahl an Eigenschaften verfügen. Zunächst müßt Ihr Eure Party zusammenstellen. Dabei steht Euch neben einer Vielzahl von Attributen auch ein riesiges Inventar zur Verfügung. In den verschiedenen Szenarien trefft Ihr auf mehr als 100 Monster und könnt über 150 Zaubersprüche erlernen und anwenden. Für Rollenspielfreunde, die das Abenteuer lieben, scheint da wieder ein Bonbon zu kommen.

Eine Vielzahl von Attributen steht zur Verfügung ▶

◀ *Seventh Sword of Mendor scheint auch grafisch gelungen*

Osloer Geschichten

"Jetzt geht's rund im Öresund", sprach Rollo der Wikinger, sprang ins Wasser und knallte der Seeschlange sein Trinkhorn vor den Latz. Ja, ja, das Wikingerleben war schon lustig. Wie lustig es wirklich war, versucht jetzt Core Design mit HEIMDALL 2 zu klären.

Es geschah zu einer Zeit, als die Computerspiele noch in eindeutigen Kategorien zusammengefaßt wurden. Eine Simulation war eben eine Simulation, und ein Rollenspiel war ein Rollenspiel, Punktum! Dann schlug aber Core Design zu. Ihr Titel Heimdall räumte zum Jahreswechsel 91/92 mit den Traditionen auf. Ein Rollenspiel-Action-Adventure! Klar, Heimdall wurde auf Amiga und PC ein Kassenknüller und ein ständiges Hotlinethema.

Heimdall auf neuen Wegen: Jetzt geht es auch über verschiedene Stockwerke

Nun kommt Teil zwei auf den Markt und verspricht knackige Rätsel, witzige Animationen und spannendes Spielgeschehen. Ja, ja, so geht's zu bei den reichen Skandinaviern, die statt mit Geld mit Kronen bezahlen (deren Sparstrümpfe möchte ich mal sehen – bestimmt lauter Laufmaschen von den Zacken, die aus den Kronen brechen – von wegen stabile Währung, ha!).

Die Story beginnt, als hätten die Programmierer einfach einen Grund gesucht, den Helden noch einmal auf die Erde zurückkommen zu lassen, damit er von neuem den Bösewicht Loki zum Kampf fordert. Doch es kommt alles anders. Die Wikingercrew muß Teile eines magischen Amuletts finden – aber nicht in einer Welt mit zahlreichen Ländern und Dutzenden von Schauplätzen (wie in Teil 1), sondern gleich in zwei Welten. Kommt da etwa doppelter Spielspaß auf uns zu? Wir werden sehen.

Doch wo sind die wirklichen Unterschiede zum ersten Teil? Core Design verspricht zum Beispiel ein belebteres Szenario – sprich mehr Animationen – und eine ausführlichere isometrische Perspektive ohne lange Ladezeiten, wie sie im ersten Heimdall für Verdruß gesorgt haben. Außerdem geht das Spielgeschehen jetzt auf mehreren Ebenen ab und bleibt nicht im Erdgeschoß. Auch an der Steuerung hat man nach eigener Aussage gefeilt und sie in fast allen Belangen noch einfacher gemacht.

Die ersten Demos machen auf jeden Fall klar, daß hier nicht einfach ein Update oder eine Szenario-Disk aufgelegt wird. Größer, kniffliger, detailreicher – das sind die Stichworte, die uns aus dem Tradewinds House erreichen.

Mal ehrlich: Wen nervt es nicht, wenn man im Spiel einen Charakter zum zweiten Male trifft und er genau den gleichen Sermon vom Stapel läßt wie beim ersten Mal? In **Heimdall 2** soll es so was nicht geben, verspricht Core Design, die auch NPC (Non Player Characters) in den progressiven Spielablauf so einbeziehen, daß man bei neuen Besuchen auch neue Infos bekommt. Na ja, und wenn man mit den gefundenen und erkämpften Kronen auch noch richtig rollenspielmäßig in Shops einkaufen kann, ist doch alles in bester Sahne.

Einkaufen: eine Axt, sechs Methumpen und eine Packung "Die Bunten"

Mir persönlich hat schon der erste Teil mit seiner Mischung aus Beat'em Up, Adventure, Knobelgame und Rollenspiel sehr gut gefallen. Wir werden aber erst in ein paar Wochen sehen, wie sich die Heimdall-Crew erneut durch die Gag-geladenen Screens puzzeln wird. Es kann ja nur besser werden, schließlich ist das erste Programm jetzt zwei Jahre alt (Monkey Island II wurde zu dieser Zeit als technisches und grafisches Wunderwerk gefeiert). Und seit dieser Zeit gab es eine Menge Innovationen auf der technischen Seite.

HEIMDALL 2

–Work in Progress–

Amiga, geplant für: **PC**, Hersteller: **Core Design**, England.

Die isometrische Perspektive wurde vom ersten Teil übernommen

Die erste Version des Inventories

Neuer Stern am Horizont?

Pinkie, ein kleines, knuffiges Etwas, könnte der neue Star am Software-Himmel werden. Aber lest selbst!

PINKIE

-Work in Progress-

Amiga, geplant für: **CD32, Mega Drive**, Hersteller: **Millennium**, England.

Nach dem großen Erfolg von James Pond versucht das englische Software-Haus Millennium erneut, eine ulkige, cartoonmäßig animierte Figur als Superhelden herauszubringen. **Pinkie** ist wie Pond ein extra fürs Spiel entwickelter Funny-Charakter; sein Game soll durch Zeichentrick-Look bestechen. Unser englischer Korrespondent Derek dela Fuente hat für uns einen ersten Blick riskiert:

Aus einer sehr fernen Galaxis kommt ein Außerirdischer zu uns: Pinkie. Die Angehörigen seiner Rasse sind Denker vor dem Herrn – mit wachem Verstand (im Grunde genommen wesentlich intelligenter als wir menschlichen Wesen) und weitgereist.

▲ *Das könnte unser neuer Superheld werden: Pinkie*

Der Fremdling ist äußerst leicht verwundbar und verfügt auch sonst über keine besonderen Fähigkeiten. Er ist gegen Schmerzen allergisch und haßt die Gewalt. Weil er so ein besonders netter Alien ist, führt er selbstverständlich auch keine Waffen mit sich, und nur mit Hilfe des mitgebrachten Pinkie-Mobils kann er sich verteidigen. Dieses Vehikel ähnelt äußerlich einer einrädrigen Kaffeetasse mit Stoßstange. Unser Pinkie ist wirklich ein außergewöhnlicher Held. Er kann weder schnell rennen, noch hoch hüpfen (weil er Höhenangst hat), und töten kann er sowieso nicht. Unglücklicherweise denkt der Rest des gesamten Universums etwas anders. Auf seiner Tour durch die Galaxien sucht Pinkie nach den letzten verbliebenen Dinosauriereiern. Dabei trifft er auf die unterschiedlichsten Planeten mit den seltsamsten Kreaturen.

Grafisch sollte da einiges auf uns zukommen. Ein Plattformspielchen der etwas anderen Art, wir dürfen also gespannt sein.

GENESIS

Amiga, geplant für: **PC, PC-CD-ROM, Amiga CD32**, Hersteller: **Flair**, England.

Zeitreisende

Eine blonde Heldin tritt auf – in einem Spiel mit Flair ...

Grafisch in neue Höhen will das englische Softwarehaus Flair klettern. Mit **Genesis**, das auf eine beachtliche Anzahl von Systemen umgesetzt wird, scheint das Ziel durchaus erreichbar zu sein. Die ASM konnte einen ersten Blick riskieren.

Im Mittelpunkt der Story steht eine wunderhübsche, blonde Maid, deren hervorstechendes Merkmal nicht etwa ihre Schönheit, sondern ihre überragende Intelligenz ist. Sie ist eine Zeitreisende, kann also zwischen den verschiedenen Zeitzonen hin- und herspringen.

Ihr erstes Zeitreiseziel ist die Jura-Periode. Dort trifft sie nicht nur auf zutrauliche Kuschel-Dinos. Ganz im Gegenteil muß sie schon sehr auf ihre Gesundheit achten, denn die meisten Urviecher trachten ihr nach dem Leben. Bei ihren Kämpfen gegen die Dinos schafft sie es gerade noch, die Zeitschranke zu überwinden, jedoch passieren einige unvorhergesehene Dinge.

▲ *Was uns dieses Burgfräulein wohl mitteilen will?*

▶ *Genesis scheint ein grafischer Leckerbissen zu werden*

Knapp entronnen, führt ihr Weg in die Medieval-Zeit, wo ihr weniger Ungeheuer, aber viel mehr seltsame Menschen über den Weg laufen. Mit diesen Typen kann sie allerdings handeln. Ihr Weg führt weiter bis hin in eine Fantasiewelt, wo sie gefährliche Abenteuer bestehen muß.

Genesis ist ein Adventure mit Fantasy-Rollenspielcharakter, dessen Grafik mit den digitalisierten Hintergründen sehr vielversprechend aussieht und auf ein gutes Gameplay hoffen läßt.

TIE FIGHTER

PC, Hersteller: **LucasArts**, USA, Muster von: **Softgold**.

Die dunkle Seite der Macht

Er ist da! Der Nachfolger von X-Wing hat den Weg in die Testräume der ASM gefunden. Sein Name: TIE FIGHTER. Sein Ziel: dauerhafter Spielspaß.

Der Imperator, Lord Vader, Obi Wan, Prinzessin Leya und Luke Skywalker sind Figuren, die Euch sicherlich bekannt sein dürften. Die Trilogie "Krieg der Sterne" hat in Kino und Fernsehen schon reichlich für Furore gesorgt. Dem Kino- und Filmspaß folgten mit X-Wing, B-Wing und Rebel Assault absolute Superspiele, die allesamt den Kampf gegen die "dunkle Seite der Macht" aufnahmen. Jetzt hat sich das Blatt gewendet: als Piloten im **Tie Fighter** steht Ihr auf der anderen Seite, der des Imperiums.

Eure Aufgabe: Ihr müßt den Imperator Palpatine im Kampf gegen die lästigen Rebellen unterstützen. Die haben es doch tatsächlich geschafft, den Todesstern zu vernichten. Nun ist es für den Imperator sehr schwer, Recht und Ordnung in den bekannten Sternensystemen aufrechtzuerhalten. Nach langem, zähem Ringen sieht es aber jetzt so aus, als könnte das Imperium einen entscheidenden Schritt nach vorn machen.

Vader läßt grüßen

Ihr habt bei Tie Fighter die Gelegenheit, die Star-Wars-Geschichte einmal aus der Sicht des Imperiums zu betrachten. Dabei lernt Ihr als Rekruten der Imperiumsflotte deren Aufbau und innere Struktur kennen. Doch bis Ihr Euren ersten Tie Fighter fliegen könnt, müßt Ihr zunächst einmal in die "Schule" gehen. das heißt, Ihr geht zu Beginn des Spiels auf die Marineakademie, wo Ihr in Trainingsmissionen Eure Leistungsfähigkeit beweisen könnt.

Habt Ihr die Ausbildung erfolgreich abgeschlossen, erhaltet Ihr erste Aufträge unter den Kommandos so berühmter Generäle wie Vice Admiral Thrawn oder Lord Vader. In dieser Zeit lernt Ihr die wichtigsten Kampfschiffe des Imperiums kennen, angefangen beim Tie Bomber und den Tie Fighters über das Assault Gun Boat bis hin zum Advanced Tie Fighter.

Habt Ihr Euch als die Besten Eures Lehrgangs erwiesen, dürft Ihr auch als besondere Belohnung einen Blick auf Lord Vaders neueste Entwicklung werfen – den Tie Advanced Starfighter. Nebenbei habt Ihr aber auch genug Gelegenheit, Euch ein eigenes Bild der Imperiumsflotte zu machen. Nicht jeder Freund ist auch ein echter Freund, und nicht jeder Feind ist ein wirklicher Feind. Seid also immer auf der Hut.

In Tie Fighter könnt Ihr direkt am Missionsbriefing teilnehmen. Die Demoversion verspricht bereits einiges, zumindest was die Grafiken anbelangt. Auch ansonsten dürft Ihr jetzt schon gespannt sein, was die fertige Version alles zu bieten hat. Ich werde Euch auf jeden Fall so bald wie möglich darüber berichten, wie es mir als Kadett der Imperialen Flotte ergangen ist.

▲ *Welchen nehmen wir denn?*

Durch diese hohle Gasse... ▶

AUF EINEN BLICK

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	1990 – Die 1993 Edition (AM)	2/94	31	Management-Simulation
	Aces over Europe (PC)	2/94	54	Ballerspiel/Flugsimulation
	Aero, the Acrobat (SNES)	3/94	53	Jump'n'Run
*	Aladdin (MD)	1/94	98	Jump'n'Run
*	Aladdin (SNES)	2/94	14	Jump'n'Run
C	Alone in the Dark 2 (PC)	2/94	110	Adventure
*	Ambermoon (PC)	2/94	56	Rollenspiel
	Anstoss (A500)	1/94	87	Management-Simulation
	Anstoss (A1200)	3/94	126	Replay
	Anstoss (PC)	2/94	116	Replay
	Armaeth – The Lost Kingdom (PC)	3/94	34	Adventure
	Asterix and the Great... (MD)	3/94	27	Jump'n'Run
	Aufschwung Ost (PC)	1/94	92	Management-Simulation
	B-Wing (PC)	2/94	55	Baller- und Prügelspiel
	Batman Animated Series (GB)	2/94	33	Jump'n'Run
	Beastlord (AM)	1/94	65	Jump'n'Run
	Blades of Vengeance (MD)	1/94	91	Rollenspiel
	Blake Stone (PC)	3/94	119	Baller- und Prügelspiel
	Bloodnet (PC)	2/94	28	Rollenspiel
	Bloodstone (PC)	1/94	35	Rollenspiel
	Bob's Bad Day (AM)	2/94	37	Reaktionsspiel
	Build & Race B. Racers (PC-CD)	2/94	97	Fahrsimulation
	Cannon Fodder (AM)	3/94	62	Reaktionsspiel
	Cardiaxx (AM)	1/94	65	Baller- und Prügelspiel
	Castle Quest (GB)	3/94	59	Strategie
C	Christoph Kolumbus (PC)	2/94	113	Management-Simulation
	Companions of Xanth (PC)	3/94	30	Adventure
C	Cosmic Spacehead (MD)	1/94	132	Jump'n'Run
	Cosmic Spacehead (MD)	3/94	53	Jump'n'Run
	Crazy Crack (PC)	3/94	119	Reaktionsspiel
	Crazy Sports Football (AM)	1/94	61	Sport
	Cyberpunks (AM)	2/94	62	Baller- und Prügelspiel
	Cyberrace (PC)	3/94	32	Baller- und Prügelspiel
	Das Dschungelbuch (GG, MS)	3/94	20	Jump'n'Run
	Das Telekommando kehrt z. (PC)	2/94	143	Adventure
	Deep Core (AM)	1/94	58	Jump'n'Run
C	Demolition Man (3DO)	3/94	22	Baller- und Prügelspiel
P	Dennis (PC)	1/94	22	Jump'n'Run
	Der Schatz im Silbersee (PC)	2/94	18	Adventure
C	Die Höhlenwelt (PC)	2/94	112	Adventure
*	Die Siedler (AM)	1/94	66	Management-Simulation
	Dimo's Quest (PC)	3/94	63	Jump'n'Run
	Discoveries of the Deep (PC)	1/94	88	Fahr- und Flugsimulation
	Disposable Hero (AM)	3/94	33	Baller- und Prügelspiel
	Doofus (AM)	3/94	59	Jump'n'Run
*	Doom (PC)	3/94	118	Baller- und Prügelspiel
	Dracula (PC)	1/94	24	Adventure
	Dragonsphere (PC)	3/94	64	Adventure
	Duke Nukem II (PC)	3/94	118	Jump'n'Run
*	Elite II (PC)	1/94	95	Strategie
	Entity (PC)	3/94	101	Jump'n'Run
	Epic Pinball (PC)	2/94	65	Automaten-Simulation
	F-117A Stealth Fighter (AM)	1/94	129	Replay
	F-15 Strike Eagle II (MD)	2/94	119	Replay
	F15 Strike Eagle III (PC-CD)	1/94	111	Fahr- und Flugsimulation
	Fatman (A1200)	3/94	126	Replay
	Fatman (AM)	1/94	28	Jump'n'Run
	Felix the Cat (GB)	3/94	37	Jump'n'Run
*	Fifa International Soccer (MD)	3/94	55	Sport-Simulation
	Fire & Ice (AM)	3/94	33	Jump'n'Run
	Gabriel Knight (PC)	3/94	36	Adventure
*	Gauntlet 4 (MD)	3/94	29	Baller- und Prügelspiel
	Genesia	1/94	85	Management-Simulation
*	Goblins 3 (PC)	1/94	30	Adventure
	Haunting – St. Polterguy (MD)	2/94	36	Jump'n'Run
	Hell Cab (PC)	3/94	99	Adventure
	Hired Guns (AM)	3/94	52	Rollenspiel
	Inca II – Wiracocha (PC-CD)	2/94	92	Adventure
*	Incredible Toons (PC)	2/94	26	Denk- und Knobelspiel
*	Indy Car Racing (PC)	3/94	16	Sport/Rennsimulation
	Innisbrook/Peeble Beach (PC)	3/94	61	Sport-Simulation
*	Innocent until Caught (PC)	1/94	36	Adventure
	Iron Helix (PC-CD)	1/94	108	Adventure
C	Jagged Alliance (PC)	1/94	133	Strategie
*	Journeyman Project (PC)	3/94	98	Adventure
	Jurassic Park (AM 500/1200)	3/94	127	Replay
	Krusty's Fun House (PC)	2/94	117	Replay
*	Kyrandia II (PC)	3/94	18	Adventure
	Labyrinth of Time (PC-CD)	2/94	93	Adventure
*	Lawnmower Man (SNES)	2/94	51	Baller- und Prügelspiel
	Litil Divil (PC)	3/94	28	Jump'n'Run
	Magic Boy (AM)	2/94	35	Jump'n'Run
	Man Enough (PC-CD)	3/94	66	Adventure
	Mario's Time Machine (PC)	3/94	65	Lernspiel
	Master of Orion (PC)	2/94	32	Strategie
*	Mephisto Genius 2.0 (PC)	2/94	27	Strategie
	Metal & Lace (PC)	2/94	34	Reaktionsspiel
*	Microcosm (CD32)	3/94	105	Baller- und Prügelspiel
	Mind Castle (PC)	3/94	64	Lernspiel
*	Mr. Nutz (AM)	2/94	142	Jump'n'Run
	NFL Coaches Club Football (PC)	1/94	86	Sport
	Nicky 2 (PC)	2/94	118	Replay
	Oceans Below (PC-CD)	2/94	96	Lernspiel/Adventure
	Operation Logic Bomb (SNES)	1/94	56	Baller- und Prügelspiel
*	Oscar (A1200/4000)	2/94	120	Replay
	Oscar (A500, PC, PC-CD)	2/94	121	Replay
	Oscar (CD32)	1/94	111	Jump'n'Run
	Overkill (A1200)	1/94	29	Baller- und Prügelspiel
C	Overlord D-Day (PC)	3/94	137	Flugsimulation
	Oxyd Magnum (AM)	1/94	130	Replay
	Oxyd Magnum (PC)	1/94	62	Denk- und Knobelspiel
*	Pinball Fantasies (A1200)	1/94	128	Replay
C	Pink Panther goes to... (MD)	3/94	135	Jump'n'Run
C	Pizza Connection (PC)	2/94	114	Management-Simulation
	Police Quest IV (PC)	3/94	54	Adventure
	Radtour in der Bretagne (PC)	2/94	65	Lernspiel
	Railway Challenge (PC)	2/94	60	Management-Simulation
	Rally (PC)	2/94	53	Fahrsimulation
*	Rebel Assault (PC-CD)	1/94	14	Action
*	Return to Zork (PC-CD)	1/94	18	Baller- und Prügelspiel
C	Robinson's Requiem (PC)	3/94	134	Baller- und Prügelspiel
*	Sam & Max Hit the Road (PC)	2/94	20	Adventure
*	Sango Fighter	1/94	105	Baller- und Prügelspiel
*	Scooters Zauberschloß (PC)	2/94	66	Lernspiel
*	Secret of Mana (SNES)	2/94	59	Adventure
	Shadow of Yserbius (PC)	1/94	89	Rollenspiel
	Shadowcaster (PC)	2/94	50	Jump'n'Run
*	Silpheed (MD-CD)	3/94	106	Jump'n'Run
*	Simon the Sorcerer (AM)	3/94	124	Replay
	Slater and Charlie go... (PC)	2/94	64	Lernspiel
*	Soccer Kid (A1200)	3/94	126	Replay
	Sonic Chaos (MS)	2/94	55	Jump'n'Run
*	Sonic Spinball (MD)	3/94	60	Automaten-Simulation
	Space Hulk (AM)	1/94	129	Replay
*	Space Job (PC)	1/94	54	Strategie-Adventure
*	Star Trek – 25th A. (A1200)	3/94	125	Replay
	Stardust (AM)	2/94	61	Baller- und Prügelspiel
	Street Fighter II (PC)	2/94	118	Replay
	Striker (SNES)	3/94	56	Sport-Simulation
*	Subwar 2050 (PC)	1/94	68	Flug- und Fahrsimulation
*	Super Bomberman (SNES)	2/94	136	Reaktionsspiel
	Syndicate Data Disk (PC)	3/94	35	Baller- und Prügelspiel
	Tazmania (GB)	3/94	57	Jump'n'Run
	Terminator Rampage (PC)	2/94	144	Baller- und Prügelspiel
	The Battle of Olympus (GB)	1/94	37	Baller- und Prügelspiel
	The Challenge of Racer X (PC)	2/94	58	Fahrsimulation
	The Chaos Engine (A1200)	3/94	127	Replay
	The Even More I. Machine (PC)	2/94	29	Strategie
	The Geekwad (PC)	1/94	34	Denk- und Knobelspiel
	The Ottifants (MD)	3/94	125	Replay
	The Ottifants (MS)	1/94	130	Replay
*	The Second Samurai (AM)	3/94	26	Jump'n'Run
*	Thunderhawk (MD-CD)	3/94	107	Flug-Simulation
*	Tiny Toon Adventures 2 (GB)	2/94	30	Jump'n'Run
	TMHT – Tournament (MD)	2/94	63	Baller- und Prügelspiel
C	UFO (PC)	3/94	136	Strategie
	Uninvited u.a. (PC)	1/94	90	Adventure-Compilation
	Uridium II (AM)	2/94	52	Reaktionsspiel
C	Val d'Isere Championsh. (SNES)	2/94	113	Reaktions-/Sportspiel
	Virtual Pinball (MD)	1/94	63	Simulation
	Walls of Rome (PC)	3/94	58	Strategie
	Wonder Boy in Monster W. (MS)	1/94	96	Jump'n'Run
	XMas Lemmings (PC)	3/94	61	Denk-und Knobelspiel
*	Young Merlin (SNES)	3/94	31	Jump'n'Run
*	Zeppelin (PC)	3/94	24	Management-Simulation
*	Zombies (SNES)	1/94	64	Baller- und Prügelspiel
*	Zool 2 (AM)	2/94	24	Jump'n'Run

Legende

*=Hit/Megahit
C=Coming Soon

A500/1200/4000 = Amiga 500 usw.
AM = Amiga
CD32 = Amiga CD32
GB = Game Boy
GG = Game Gear
Mac = Apple Macintosh
Mac-CD = Macintosh-CD
MD = Mega Drive
MD-CD = Mega CD
PC-CD = PC-CD-ROM
SM = Master System
SNES = Super NES

HITLINE im APRIL

Die Ermittlung der deutschen Verkaufscharts wurde von Media Control vorgenommen und der ASM freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Berechnungszeitraum dieser Hitlisten ist der Januar 1994.

MS-DOS

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(2)	Flight Simulator 5.0	Microsoft
2.	(7)	T.F.X.	Ocean
3.	(1)	Privateer	Origin
4.	NEU	Anstoß	Ascon
5.	(4)	Day of the Tentacle	LucasArts
6.	(3)	Elite II - Frontier	Gametek
7.	(16)	Jurassic Park	Ocean
8.	(6)	Aces over Europe	Dynamics
9.	(5)	X-Wing	LucasArts
10.	(10)	Syndicate	Electronic Arts

AMIGA

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(2)	Anstoß	Ascon
2.	(19)	Turrican 3	Rainbow Arts
3.	(1)	Elite II - The Frontier	Gametek
4.	(4)	Ambermoon	Thalion
5.	(5)	Burntime	Max Design
6.	NEU	Die Siedler	BlueByte
7.	(6)	Syndicate	Electronic Arts
8.	(3)	Lothar Matthäus	Ocean
9.	(7)	Goal!	Virgin
10.	(10)	Dune II	Virgin

CD-ROM

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(1)	Rebel Assault	LucasArts
2.	(3)	Day of the Tentacle	LucasArts
3.	(5)	Dune	Virgin
4.	(2)	The 7th Guest	Virgin
5.	(4)	Der Patrizier	Ascon
6.	(7)	Battle Chess	Interplay
7.	(8)	Kings Quest IV	Sierra
8.	NEU	Stike Commander	Origin
9.	(9)	Dracula Unleashed	Mindscape
10.	NEU	Man Enough	Accolade

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!

Jetzt soll ich, eine arme Setzerin, den Bearbeiter dieser Seiten würdig vertreten. Das fällt mir insofern schwer, als daß mir Klaus sonst immer den Text diktiert. Wenigstens hat er mir eine Ansichtskarte geschickt, auf der zu lesen war, daß ich auf keinen Fall vergessen soll, den Triumphzug von Turrican 3 zu erwähnen. Er läßt alle recht herzlich grüßen und bittet Euch, wieder viele Postkarten und Briefe mit Euren persönlichen Charts zu schicken. Wie immer gibt es ein ASM-Jahresabonnement; diesmal für BJÖRN CONRAD aus 38685 LANGELSHEIM. Bis zum nächsten Mal, dann wieder mit Klaus. Eure Regina

Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 1870
37258 Eschwege

Das Editorialfoto aus der 3/94 war, wie aus gut unterrichteter Quelle verlautet wurde, eine Retuschearbeit unseres Layouters Lars Völke. Der eigentliche Kletterer Klaus Trafford hatte das hier abgebildete Original-Foto aus Italien mitgebracht, wo er Stuntdouble von Sly Stallone in "Cliffhanger" war. K.T. befindet sich derzeit auf den Fidschi-Inseln und doubelt Peter Schmitz in "Der Hosenträgermann".

LESER-CHARTS ▲ UP AND DOWN ▼ TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(5) ▲	Turrican 3	Rainbow Arts
2.	(6) ▲	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(1) ▼	Monkey Island II	LucasArts
4.	NEU!	Syndicate	Electronic Arts
5.	NEU!	Gunship 2000	Microprose
6.	(7) ▲	Goal!	Virgin
7.	Comeback!	Day of the Tentacle	LucasArts

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(4) ▲	Turrican 3	Rainbow Arts
2.	(5) ▲	Lionheart	Thalion
3.	(1) ▼	Turrican II	Rainbow Arts
4.	(6) ▲	Indiana Jones IV	LucasArts
5.	(3) ▼	Monkey Island II	LucasArts
6.	Comeback!	Formula One Grand Prix	Microprose
7.	NEU!	Sam & Max	LucasArts

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1) ●	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(4) ▲	Turrican 3	Rainbow Arts
3.	(6) ▲	Turrican	Rainbow Arts
4.	(5) ▲	Apydia	Kaiko
5.	Comeback!	Wing Commander	Origin
6.	NEU!	Rebel Assault	Lucas Arts
7.	(2) ▼	The Secret of Monkey Island	LucasArts

HAND & KOPF

Jedes Jahr machen sie eine Staatsaffäre daraus. Erst wird gemunkelt und auf "geheim" gemacht. Dann hat jeder wieder mal DIE Weltneuheit schlechthin im Programm, und das nicht bloß einmal. Tatsächlich bleiben von den schlappen 400 Spieletiteln, die von den Verlagen jedes Jahr an die Läden geliefert werden, nach kritischem Sichten rund 30 übrig, die bleibenden Eindruck hinterlassen und auch hier bei uns einen Bericht wert sind. Kleine und große Schachteln – alsdann, los geht's mit den Frühjahrs-Highlights!

Frisch ausgepackt

Sieh mal einer guck! Es gibt sie also wieder: die kleine Schachtel von Ravensburger. Sie steht für eine Reihe, die so großartige Dauerbrenner wie "Hol's der Geier" oder "Kuhhandel" hervorgebracht hat. Leider hat man in den letzten Jahren, vom Zeitgeist vor allem auch grafisch etwas verwirrt, die Reihe in Grund und Boden gewirtschaftet. Fast konsequent gab's im letzten Jahr nichts Neues, und Branchenkenner suchten bereits nach den passenden Worten für die angemessene Grabrede.

LAST CHANCE

ca. 27 DM, von: **McGuire Brothers**, für: **3–6 Spieler ab 12 Jahren**, Hersteller: **Otto Maier Verlag**, 88191 Ravensburg.

Aber denkste! Also frisch ausgepackt: **Last Chance**. Wunderbar vielsagend ist dieser Titel! Aber keine Vorurteile bitte, nur Urteile. "Last Chance" ist "Kniffel" und Versteigerungsspiel zugleich. Um sieben Würfelkarten buhlen die drei bis sechs Zocker. Wer eine Karte ersteigert, muß nun die auf dieser Karte geforderte Würfelkombination mit fünf Würfeln erreichen. Schafft er's, erhält er nicht nur seinen Einsatz zurück, sondern auch eine satte Erfolgsprämie. Wer das Glück noch etwas kitzeln will, kann zusätzlich noch auf denjenigen wetten, der gerade sein Würfelglück strapaziert. Gewinn heißt Einsatzverdopplung, Verlust heißt lachende Bank – that's life.

"Last Chance" ist besonders in einer größeren Runde eine unterhaltsame und spannende Würfelei. Mit Taktik oder gar Anspruch hat das alles wenig zu tun, doch der Unterhaltungswert stimmt. Deshalb wird "Last Chance" oft auf den Spieltisch kommen – jedoch immer erst zu vorgerückter Stunde, wenn der Ventilator es kaum noch schafft und die Atmosphäre langsam etwas von Spielhölle bekommt.

▲ *Last Chance: reiner Würfelspaß ohne strategischen Anspruch*

OSKAR

ca. 20 DM, von: **Uwe Schewe**, für: **3–6 Spieler ab 12 Jahren**, Hersteller: **Amigo**, 63322 Rödermark..

Neues Spiel, neues Glück: Dezentes Schweinchenrosa hat der Verlag als Farbe für die Schachtel gewählt. Die Großen der Filmbranche lachen vom Cover: Whoopi Goldberg, Clint Eastwood, Mr. Spock und der Terminator. Und alle greifen sie nach dieser kleinen, glänzenden Statuette: dem Oscar.

Oskar von Uwe Schewe schreibt sich zwar mit "k", spielt aber dennoch im Filmmilieu. Und weil Filmarbeit Teamarbeit ist, sind auch lieber fünf oder sechs als nur drei Mitspieler gefragt. Jeder ist im Besitz zweier Spezialwürfel, auf denen sich die Symbole für alle gängigen Filmgenres befinden. Flugs gewürfelt, und schon steht fest, welche Filme im Trend liegen. Doch auch wenn es schicker ist, den Trend zu machen als nur mit ihm zu gehen, etwas Unterstützung von den Mitspielern ist schon nötig. Nun werden Karten gespielt. Anders als etwa beim Skat muß bei einem Stich nicht etwa die ausgespielte Farbe bedient werden. Man darf vielmehr eine beliebige Karte ablegen. Eine bestimmte Rangfolge der Farben entscheidet, wohin der jeweilige Stich letztlich geht. Nur die Nuller können noch einen Strich durch die Rechnung machen. Sind alle Karten gespielt, zählen die erspielten Punkte eines Spielers für dessen beide Filmgenres – somit aber auch gleichzeitig

▲ *Oskar: Stiche und Punkte beim Spiel im Filmmilieu*

für diejenigen seiner Mitspieler, die seine Filmvorlieben teilen. Jeder Spieler muß für "sein" Genre 120 Punkte aufbringen, dann hat er einen Chip gewonnen. Schnell wechseln die Koalitionen und die Freundschaften. Wer zuerst sieben Chips einkassiert, der hatte die richtige Geschmacksnase in Sachen Film, kann sich nunmehr getrost zurücklehnen und seinen Flug Richtung Hollywood buchen.

Jetzt aber an die großen Schachteln! (Die kleinen waren fein, und es besteht kein Grund zur Klage...) Amigo, erst vor wenigen Jahren in den Brettspielemarkt eingestiegen, präsentiert **Capone** von Mark Caines, das viele Fans bereits in einer ursprünglichen Version unter dem Titel **Mafioso** kennen. Ob die Mafia allerdings ein so zeitgemäßes und vor allem amüsantes Thema ist? Wie auch immer, bei "Capone" dreht sich jedenfalls alles um die "ehrenwerte Gesellschaft", und damit sie auch so richtig vorzeigbar ehrenwert wird, besteht das Spielziel in der Investition von einer lockeren Million Dollar in legale Geschäfte, wobei natürlich die Betonung auf dem Wort "legal" liegt. Daß dieses Geld vielleicht nicht immer so ganz sauber ist, unterstellen wir dabei stillschweigend. Wer hat da das böse Wort "Geldwäsche" ausgesprochen? Doch genug der Vermutungen. Die Stadt gilt es aufzuteilen. Und schon sieht man die ersten Mitglieder der Familie durch die dunklen Straßenschluchten gehen...

"Capone" ist ein Spieleklassiker. Sagt man. Warum? Ich weiß es nicht. Es stecken eine Menge interessanter Abläufe im Spiel. Es ist aber offensichtlich nicht gerade gewaltfrei, denn so manches "Familienmitglied" findet sich im Hafenbecken bei den Fischen wieder. Wer nur in den Bau muß, hat noch das bessere Ende erwischt. Es ist ein Spiel für Leute, die gerne am Spieltisch fies sein wollen, dazu gibt es reichlich Gelegenheit. Also genug der Schauspielerei und den wahren Schweinehund gezeigt! Auf jeden Fall ist "Capone" ein Spiel, das man nur mit guten Freunden spielen sollte – mit sehr guten Freunden.

CAPONE

ca. 40 DM, von: **Mark Caines**, für: **3–6 Spieler ab 14 Jahren**, Hersteller: **Amigo**, 63322 Rödermark.

▲ *Capone: Endlich darf ich mal wieder so richtig gemein sein...*

ZONG

ca. 50 DM, von: **Karl-Heinz Schmiel**, für: **3–6 Spieler ab 8 Jahren**, Hersteller: **Otto Maier Verlag**, 88191 Ravensburg.

Wer nun doch leichte Bedenken oder moralische Skrupel bekommen hat, dem sei die infantilste Neuerscheinung des Jahres ans Herz gelegt. **Zong** von Karl-Heinz Schmiel ist ein Aktionsspiel, bei dem man durch Würfeln versucht, seine Figur auf einer Laufbahn ins Ziel zu bewegen. Doch von dort droht die Gefahr in Form des Zongs, einer kleinen schwarzen Scheibe, deren Eltern wahrscheinlich Carrom-Spielsteine sind. Der Zong wird gegen die dem Ziel entgegenstürmenden Spielfiguren geschnippt – und aus ist der Traum von einem ersten Platz. Gezongt werden darf aber nur von demjenigen, der auch das entsprechende Symbol gewürfelt hat. Jetzt kann es natürlich vorkommen, daß dies im Laufe eines Spiels überhaupt nicht passiert. So würfelt dann ein Spieler locker dreimal und hat damit freudestrahlend das Ziel erreicht –Freude vor allem darüber, "Zong" hinter sich gelassen zu haben. Man ist dabeigewesen, kann mitreden, aber das reicht dann auch. Von da an wollen wir die Sache lieber wieder mit "k" schreiben und unter einem "Zonk" das verstehen, was uns Freude macht: eine witzig-kecke, wunderschön-flauschige Plüschfigur, die es im Fernsehen immer als Trostpreis gibt und die man im Spielzeugladen kriegt, wenn man dafür auf gut zwei "Zongs" mit "g" verzichtet.

▲ *Zong: eine ziemliche Schnapsidee*

Rainer Scheer/sz

Abgehoben

Fliegen wie ein Vogel, das ist einer der ältesten Wunschträume der Menschheit. Dieser spezielle Wunsch kann für Euch wahr werden, wenn, ja wenn Ihr bei unserem tollen T.F.X.-Wettbewerb mitmacht. Die Firma Bomico hat sich nicht lumpen lassen und 30 Superpreise gestiftet. Um einen davon zu ergattern, müßt Ihr nur die folgende Frage richtig beantworten:

Welche Flugzeugtypen stehen Euch bei T.F.X. zur Auswahl?

a) F22
b) Airbus A 320
c) EuroFighter
d) BF 109
e) Phantom
f) F117 Stealth Fighter

Wenn Ihr die richtige Lösung wißt, schreibt sie auf mit 80 Pfennig (Inland) frankierte Postkarte. Gebt Eure Adresse, Euer Computersystem und Euer Alter an – dann werft Ihr das Papier in den nächsten Briefkasten. Ach ja – die Anschrift! Das Ganze geht an:

TRONIC Verlag
Redaktion ASM
Stichwort: T.F.X.
Hessenring 32
37269 Eschwege

P.S.: Bevor ich's vergesse, die Preise:

1. – 20. Preis: jeweils ein T.F.X.-CD-ROM-Spiel;
21. – 30. Preis: jeweils ein T.F.X.-Supershirt

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma Bomico und des Tronic-Verlags sowie deren Angehörige dürfen wieder mal nicht teilnehmen. Einsendeschluß ist der 30. April 1994 (Datum des Poststempels).

CHECKPOINT

"Wie kommen diese ASMlinge eigentlich zu ihren Bewertungen?" – Wenn Euch diese Frage und noch ein paar andere "interne" Dinge interessieren, seid Ihr auf dieser Seite goldrichtig...

Alle größeren Spieletests verfügen über unsere "große Wertungsbox". Diese enthält neben dem ASM-Urteil noch Wertungen zu insgesamt fünf Kriterien. Drei davon tauchen immer auf; sie sind für jedes Spiel wichtig:
Grafik – Ästhetik, Animation, Farbgebung, Scrolling, Deutlichkeit
Sound – technische Qualität, Einfalls- und Abwechslungsreichtum von Begleitmusik und Geräuscheffekten
Ablauf – Spiellogik, "Gameplay", Spielbarkeit

Darüber hinaus gibt es immer zwei "freie" Kriterien, die sich der Spieletester passend zum jeweiligen Spiel aus der folgenden Palette heraussucht:

Preis/Leistung
Realitätsnähe
Humor
Idee
Atmosphäre
Anleitung
Spielstärke
Dauerspaß
Steuerung
Aufmachung

Je nach Art des Spiels bekommt Ihr so ein recht breitgefächertes Bild von dessen Stärken und Schwächen. Das **ASM-Urteil**, das groß im Balken erscheint, ist nun **nicht** etwa ein rechnerischer Mittelwert aus den fünf Ergebnissen in der Wertungsbox. Das ASM-Urteil soll vielmehr Auskunft darüber geben, ob das betreffende Spiel Spaß macht oder nicht. Es hat mit dem zu tun, was wir früher als "Motivations-Note" einzeln gewertet haben. Das ASM-Urteil ist so etwas wie die "ehrliche Meinung" der Redaktion zu einem Spiel, unabhängig von dessen einzelnen Punktzahlen bei den Testkriterien.
Kleinere Testberichte (auch die Artikel in der "Replay"-Rubrik) haben nur einen einfachen Wertungsbalken mit dem jeweiligen ASM-Urteil.

DIE ASM-WERTUNG VON 0 BIS 12:
0–5 **mangelhaft** (das Spiel hat echte Mängel, von einem Kauf würden wir abraten)
6–8 **annehmbar** (Stärken und Schwächen sind gleichmäßig verteilt, das Spiel entspricht dem Durchschnitt)
9–10 **gut** (hebt sich positiv von der Masse ab)
11–12 **sehr gut** (uneingeschränkte Empfehlung; das Spiel kann auch verwöhnte Spielefreaks begeistern).

Abgesehen von diesen Punktwertungen gibt es noch spezielle Auszeichnungen. Den **Hitstern** verleihen wir an Spiele, die wir für wegweisend (oder "trendsettend") halten. Besonders geniale Games mit einer neuartigen Spielidee und einwandfreier Gestaltung bekommen sogar das Prädikat **Mega-Hit**. Aber das ist ziemlich selten.
Das **Spiel des Monats** schließlich wird für jede Ausgabe in einer rituellen Meinungs-Prügelei aller ASM-Redakteure ermittelt.

ASM HIT

ASM MEGAHIT

SPIEL-GENRES

Bei jedem Spieletest und jeder Preview stehen 1-2 Hinweissymbole, die zeigen, in welche Sparte sich das jeweilige Spiel einordnen ließe:

- Reaktions- und Geschicklichkeitsspiele
- Baller- und Prügelspiele
- Rollenspiele
- Denk- und Knobelspiele
- Lernspiele
- Management- und Wissenschaftssimulationen
- Sportsimulationen
- Strategiespiele
- Gesellschafts- und Kartenspielprogramme
- Jump'n'Run-Spiele
- Adventures
- Automatensimulationen
- Flug- und Fahrsimulatoren

DIE REDAKTIONSTRUPPE:

Stefan Martin Asef (sma)
Jürgen Borngießer (jb)
Vera Brinkmann (vb)
Marcus Höfer (cus)
Thomas Morgen (tom)
Klaus Trafford (kate)
Peter Schmitz (sz)

UNSERE STÄNDIGEN "FREIEN":

Antje Hink (ah)
Andreas Lober (al)
Michael Suck (msu)
Markus Krichel (mk)
Ulrich Schmitz (us)
Derek dela Fuente (ddf)

TOP 5

▲ Björn Küllmer hat im Januar/Februar einige Wochen lang als "Prakti" unsere Redaktion unsicher gemacht. Während seines Schulpraktikums bei uns hat er unsere Arbeit kennengelernt und uns auf mancherlei Weise geholfen

BJÖRNS TOP 5

1. Day of the Tentacle (PC-CD-ROM)
2. Rebel Assault (PC-CD-ROM)
3. Doom (PC)
4. Zool (Mega Drive)
5. Ambermoon (Amiga)

IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Peter Schmitz (sz, verantw.)

Stellv. Chefredakteurin
Vera Brinkmann (vb)

Redaktion
Jürgen Borngießer (jb), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Autoren dieser Ausgabe
Marco Gremmel, Roland Heibert, Antje Hink (ah), Björn Küllmer Martin Lethaus, Andreas Lober (al), Bernd Quermann, Rainer Scheer, Michael Suck (msu), Carsten Trapp,

Redaktionsassistenz
Anja Frieß (af)

Chef vom Dienst
Stefan Martin Asef (sma)

Titel
"The Lawnmower Man", © SCI, England

Comics
Matthias Neumann

Korrespondenz USA
Markus Krichel (mk)

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenadministration
Anja Seiler, Tel.: (0 56 51) 97 96 15

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Gerlinde Rachow (Leitung), Tel.: (0 56 51) 97 96 14
Anja Seiler, Tel.: (0 56 51) 97 96 15

Anzeigendisposition
Sibylle Schwanz, Tel.: (0 56 51) 97 96 16
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8 ab 1. Januar 1994

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone: GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

Grafikdesign + Satz (DTP):
Regina Sieberheyn, Dirk Anhof, Lars Völke, Silvia Führer

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, 34123 Kassel

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 34010 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Pabel-Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben),
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben),
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60),
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 97 96 19

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG,
Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen: Bremer Str. 10a,
D-37269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/97 96-0,
Telefax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Redaktionen/Marketing: Hessenring 32,
D-37 269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/9 29-0,
Telefax: 0 56 51/9 29-141
BTX: 0 56 51 9 29
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h – 19 h):
(0 56 51) 9 29 - 260 oder (0 56 51) 929 - 261

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

INHALT 100% ELEMENTARCHLOR-FREI GEBLEICHT!

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

☆ ☆ GEWINNER ☆ ☆

Backstage (Live-Club, ASM 1/94)
Lösungen: 1) Backstage, 2) Art Department
K. Bledl, 90518 Altdorf
Alexander Rau, 65329 Hohenstein

Je einen Walkman gewinnen:
Markus Voll, 74177 Bad Friedrichshall
Marcel Rabenstein, 06528 Holdenstedt
Dominique Berg, 20251 Hamburg

Je ein ASM-Jahresabonnement (ab 5/94) erhalten:
Volker Schneider, 76646 Bruchsal
Peter Erhardt, 70435 Stuttgart
Christian Klippstein, 89312 Günzburg
Ralf Fuchs, 78467 Konstanz
Philipp Weise, 31542 Bad Nenndorf
Alle anderen Gewinner werden per Post benachrichtigt.

Sam & Max (Softgold, ASM 2/94)
Lösung: Rummelplatz
Das Poster erhält:
Christoph Wetterau, 65934 Frankfurt
Je ein Spiel Sam & Max geht an:
Maik Wlodarz, 57234 Wilnsdorf
Lars Jung, 61382 Friedrichsdorf
Norbert Lanua, 18109 Rostock
Tobias Schiff, 38120 Braunschweig
Sascha Roman Robitzki, 25336 Elmshorn
Josef Steinkirchner, 94563 Otzing
Tilo Sauer, 12621 Berlin
Aurel Sangenstedt, 53913 Sw.-Miel
Lucas Jillek, 57319 Bad Berleburg 14
Heidi Hass, München 80

Auch das große "Siedler"-Gewinnspiel aus ASM 1/94 ist abgeschlossen – allen Teilnehmern vielen Dank fürs Mitmachen und den insgesamt 41 Gewinnern eine herzliche Gratulation! Auf dem Bild hier seht Ihr die elf "echten" Fehler, die sich der Screenshot-Fälscher geleistet hat. Wer außerdem noch "Farben" angegeben hat, ist natürlich ebenfalls auf dem richtigen Dampfer – denn den richtigen Farbton des Originals hat der Nachahmer auch verfehlt. Der Gewinner des ersten Preises (ein Wochenendurlaub auf dem Bauernhof) heißt **Carsten Lück** und wohnt in **Dortmund.** Die Gewinner der übrigen Preise wurden per Post benachrichtigt und haben ihre Programme, T-Shirts und Poster inzwischen alle bekommen. Blue Byte und die ASM gratulieren!

in der 5·94 . . .

BYE & BUY

◀ THE NEXT ...

Leere Versprechungen...

...machen wir nicht. Es kommt nur mal vor, daß ein Spiel nicht rechtzeitig fertig wird. So geschehen mit DER CLOU, den wir hiermit fürs nächste Mal ankündigen. Die Jungs von NEO wollen uns heimsuchen – wir freuen uns drauf. Mehr Platz für gute Spiele, lautet das Motto. Und PIZZA CONNECTION von SOFTWARE 2000 ist echt ein Leckerbissen! RAIDEN für den Jaguar wird vorgestellt. Und weil wir gerade bei Konsolen sind: SONIC 3 und VIRTUAL RACING von SEGA dürften zusammen mit STUNT RACE FX und NBA Jam auf dem SuperNintendo mächtig abräumen. Jede Menge "Hot stuff" von der Spielwarenmesse wird uns hoffentlich bis Redaktionsschluß erreichen – wenn, dann macht Euch auf einiges gefaßt. Auf die deutsche CD-ROM-Umsetzung des Bestsellers DAY OF THE TENTACLE von LUCASARTS sind wir natürlich genauso gespannt. Amiga-Besitzer kommen auch nicht zu kurz: Bubba'n'Stix ist nur eines der Games für dieses System. In der Rubrik "Ohren-Power" stellen wir zwei Karaoke-Programme für PC-CD-ROM vor. Ein Bericht über Online-Kabelspiele in Deutschland und unsere beliebten Rubriken wie Feedback, Hitline, Augenschmaus usw. runden das Heft ab. Kurzum: Nix wie hin zum Kiosk – am 5. April 1994 sind wir wieder da!

▲ Mr. NUTZ

▲ NBA Jam, Automatenversion

▲ NBA Jam auf dem SNES

▲ Stunt Race FX

. . . 5·94

Wer ist wo?

00000

COMP AS, Wordgasse 4, 06484 Quedlinburg
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gohliser Str. 21, 01159 Dresden
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1,02977 Hoyerswerda

10000

COMPUTERSOFTWARE SCHNEIDER, Reichsstr. 50, 14052 Berlin, Tel.: 030/3043156
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 18439 Stralsund
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 10965 Berlin, Tel.: (030) 7861096
POWERSOFT, Schwedenstr. 18c, 13357 Berlin, Tel.: (030) 4922056

20000

BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 22525 Hamburg, Tel.: (040) 5401217
COSI, Postfach 1123, 23831 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 22089 Hamburg, Tel.: (040) 2505759
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 23845 Oering, Tel.: (04535) 2222
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 20095 Hamburg, Tel.: (040) 339926
INTERSOFT GMBH, Groß-Liederner-Str. 27, 29525 Uelzen, Tel.: (0581) 5006
MALIBU PLATTENVERSAND, Basedowstr. 2, 20537 Hamburg, Rainer Kock, Tel.: (040) 253344, Fax: (040) 253531
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49–53, 22085 Hamburg, Tel.: (040) 229 38-0 *(Infoservice: (040) 2 27 09 61)*
SOFTWARE 2000, Max-Planck-Str. 9, 23701 Eutin, Tel.: (04521) 80040, Fax: (04521) 800488, *(Hotline: (04521) 80 04 44)*

30000

ASCON, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 34236 Vellmar, Tel.: (0561)880111
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 38667 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057
BRAINIAX TEACHWARE GmbH & Co. KG, Postfach 243, 35502 Butzbach, Tel.: (06033) 74074
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081
DIE CASSETTE, Markt 13, 32423 Minden, Tel.: (0571) 21648
SOFTDREAMS GMBH, Postfach 103242, 34032 Kassel, Tel.: (0561) 285461, Fax: (0561) 285553
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 33790 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989
ELECTRONIC ARTS DEUTSCHLAND, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 24307
SELLING POINTS, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 29843
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 33790 Emmerich, Tel.: (02822) 45589
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241)1828
SOFTSALE, Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, Tel.: (05121) 910-416, -417, Fax: (05021) 910-403, -404
THALION SOFTWARE GMBH, Königstr. 16, 33330 Gütersloh, Fax: (05241) 24939
THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND, Ludwig-Mond-Str. 52, 34121 Kassel, Tel.: (0561) 24453, Fax: (0561) 285097
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Tel.: (05224) 2375
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 33397 Rietberg, Tel.: (05241) 24939

40000

ART DEPARTMENT WERBEAGENTUR GmbH, Viktoriastr. 39, 44787 Bochum, Tel.: (0234) 15879, Fax: (0234) 682011
BACHLER, Blücherstr. 24, 46397 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 45473 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
CALL & PLAY, Papenweg 15, 46487 Wesel, Tel.: (0281) 31641, Fax: (0281) 31642
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 42863 Remscheid, Tel.: (02191) 385424
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 42657 Solingen, Tel.: (0212) 870128
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 41836 Hückelhoven, Tel.: (02435) 2086
DYNATEX, Brückstr. 42–44, 44135 Dortmund, Tel.: (0231) 556140
GREENWOOD ENTERTAINMENT, Postfach 100947, 44709 Bochum
KAROSOFT, Postfach 404, 40704 Hilden, Tel.: 02103/42088, 42022
LHS, Postfach 1422, 41061 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 9274-0
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 45661 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 41065 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 490555
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128–132, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 607-0
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 6602-0
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 47612 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184
SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 6602-0
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 40477 Düsseldorf, Tel.: (0211) 494862
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 45127 Essen, Tel.: (0201) 238256
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 44793 Bochum, Tel.: (0234) 680494

50000

ACCOLADE DEUTSCHLAND, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 3926
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 50189 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8–10, 50667 Köln, Tel.: (0221) 92571411
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 59439 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647
JOYSOFT, Gottesweg 157, 50939 Köln, Tel.: (0221) 425566
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 52070 Aachen, Tel.: (0241) 152051
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 69-0
MEDIENCENTER ISERLOHN, Werminger Str. 45, 58636 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599

60000

ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 65479 Raunheim, Tel.: (06196) 8010
BOMICO, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, Tel.: (06107) 930-100
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 67549 Worms, Tel.: (06241) 593763
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 60437 Frankfurt/M., Tel.: (069) 950812-0
LAGUNA VIDEOSPIELE, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, (06107) 76060
MN-HOBBYSOFT, Amtsgasse 3, 69649 Weinheim, Tel.: (06201) 181201
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 63762 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 64625 Bensheim, Tel.: (06251) 65711
SONY Electronic Publishing, Goethestr. 20, 60313 Frankfurt, Tel.: (069) 29900455
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 64331 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114

70000

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Sigmaringer Str. 84, 72458 Albstadt, Tel.: (07431) 54305
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 76137 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 70469 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 70469 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736

80000

COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 80339 München, Tel.: (089) 5022463
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 80799 München, Tel.: (089) 284964
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 81669 München, Tel.: (089) 4489389
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 87600 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609593
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 85521 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 80803 München, Tel.: (089) 344388
MICROPROSE, St.-Jakob-Str. 18, 82319 Starnberg, Tel.: (08157) 4466
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609380
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 81549 München, Tel.: (089) 6908687
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 82181 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011
zHO Versand GBR, Rotkreuzstr. 5, 85354 Freising, Tel.: (08161) 68132

90000

GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 94133 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599, 8639
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 90469 Nürnberg, Tel.: (0911) 48871
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 90459 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474
SPIELRAUM GbR, Haid 6, 94428 Eichendorf, Tel.: (09937) 1443, Fax (09937) 1442, 24 h: (09937) 1445
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel.: (0931) 571601
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 90255 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 99713 Straussberg

England

England
Gametek (UK) Ltd, 5 Bath Road, Slough, Bergshire, SL1 3UA ENGLAND

Österreich

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210

Schweiz

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332

»ASM-ABONNEMENTS«

(ASM 4/94)

Hiermit bestelle ich ...

☐ **ASM** für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahrgang)

☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)

Nur f. EG-Ausland:

USt.-Id.-Nr.:..................................

☐ **ASM** für mindestens 6 Ausgaben (Halbjahresabo)

Inlandpreise: 12 Ausgaben ASM 79,20 DM, 6 Ausgaben ASM 39,60 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandpreise: 12 Ausgaben ASM 95,50 DM, 6 Ausgaben ASM 47,75 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM

☐ als **Freundschaftswerbung** (Prämie f. Werber: Turrican-Shirt, Laufzeit: 1 Jahr. Man darf sich nicht selbst werben. Der Empfänger darf f. mind. 1 Jahr kein ASM-Abo bezogen haben!)

Lieferanschrift (Hier soll das Abo hin!)

☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Geschäftsadresse)

Straße, Nr. /Postfach

W- O- PLZ/Ort *(Bitte genaue Anschrift angeben!)*

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden. Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Datum, Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Gewünschte Zahlungsweise:

☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, zweite Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des ges. Vertreters)

! = Top-Angebot **ASM-BAZAR** **4/94**

- ☐ U.S.S. Enterprise (☐ 1701-A, ☐ 1701-D) à 49,95 DM
- ☐ X-Wing (Riesen-Modellbausatz) à 37,95 DM
- ☐ Star Trek 3-Teile-Set (Klebemodell) à 54,95 DM
- ☐ Millennium Falcon (Klebemodell) à 59,95 DM
- ☐ Deep Space Nine Shuttle... (Klebemodell) à 59,95 DM
- ☐ X-Wing (Snap-Modellbausatz) à 27,95 DM
- ☐ Tie-Fighter (Snap-Modellbausatz) à 27,95 DM
- ☐ Star Destroyer (Klebemodell) à 49,95 DM
- ☐ Deep Space Nine Station (Klebemodell) à 59,95 DM !

CDs

- ☐ Origin Soundtrack à 24,95 DM
- ☐ Chris Hülsbecks »Shades«-CD à 28,95 DM
- ☐ Chris Hülsbecks »Apidya-Soundtrack«-CD à 24,95 DM
- ☐ Chris Hülsbecks »To be on top...«-CD à 29,95 DM
- ☐ Chris Hülsbecks »Turrican«-CD à 31,95 DM !
- ☐ Star Trek "The Next Generation"-Soundtrack (3 CD's) à 34,95 DM !
- ☐ Star Trek "Original-Soundtrack" (3 CD's) à 34,95 DM !
- ☐ "Deep Space Nine CD" à 31,95 DM !
- ☐ Star Trek "The Best of" à 34,95 DM !
- ☐ Science-Fiction-Soundtracks (4-CD-Box) à 59,95 DM !
- ☐ Reggae Nights Vol. 2 à 29,95 DM !
- ☐ Bob Dylan, "Greatest Hits" à 21,95 DM !

Elektronik

- ☐ Blutende Hand à 29,95 DM
- ☐ Teufelskralle à 99,00 DM
- ☐ Cristal-Light à 49,95 DM
- ☐ Joypad Eagle für PC à 24,95 DM
- ☐ CD-ROM-Laufwerk à 299,95 DM !
- ☐ CD-ROM doublespeed-Laufwerk à 399,95 DM !
- ☐ Sound Blaster Deluxe à 119,00 DM !
- ☐ Joystick Hawk für PC à 24,95 DM !

HEFTE

- ☐ Das ASM-MEGA-PACK '92 (kompl. Jahrgang 1992) à 69,— DM
- ☐ Das ASM-MEGA-PACK '91 (1-7, 11, 12) à 55,— DM
- ☐ Das ASM-MEGA-PACK '90 (kompl. Jahrgang 1990) à 60,— DM
- ☐ Das ASM-MEGA-PACK '89 (kompl. Jahrgang 1989) à 60,— DM
- ☐ 4er-Pack (ASM Special Nr. 6, 7, 8, 9) à 20,— DM
- ☐ folgende ASM/s: ___/___ ___/___ ___/___ ___/___ zum Neupreis
- ASM Special Nr. ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 à 7,50 DM ☐12 ☐14 ☐15 ☐16 ☐17 ☐18 ☐20 ☐22 ☐23 à 9,80 DM
- ☐ ASM Extra 1 – 30 Sierra-Lösungen à 14,80 DM
- ☐ ASM Extra 2 – 8 ausführliche SSI-Lösungen à 14,80 DM

ORDNER & Bücher

- ☐ Das neue Computer-Haßbuch 7,50 DM
- ☐ Space Rat-Intergalaktisch 7,80 DM
- ☐ Space Rat II-Abgefetzt 7,80 DM
- ☐ Top Secret Hint Book 7,80 DM
- ☐ 4er Buch Pack (Haßbuch, Space Rat I + II, Top Secret) 25,— DM
- ☐ '66 Game Boy-Spiele (200 Seiten Tips, Facts u. Details) 29,80 DM

Sonstiges

- ☐ ______ DM
- ☐ ______ DM
- ☐ ______ DM

+ **Porto/Verpackung** (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (9,00 DM!)

Gesamtbetrag ______ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nachVorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.

Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe Ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)

! = Top-Angebot **ASM-BAZAR** **4/94**

GAMES, GAMES, GAMES

- ☐ Grand Prix Unl. (PC) à 34,95 DM
- ☐ Eric the Unready (PC) à 29,95 DM
- ☐ Zool (PC) à 39,95 DM
- ☐ Snoopy's Game Club (PC) à 25,95 DM
- ☐ Elite II (☐ Amiga, ☐ PC) à 89,— DM
- ☐ Powermonger (PC) à 39,95 DM
- ☐ Elite 1 (☐ Amiga) à 37,95 DM
- ☐ Lemmings 2 (☐ Amiga, ☐ PC) à 54,95 DM
- ☐ Gunship 2000 (☐ Amiga, ☐ PC) à 59,00 DM
- ☐ Creepers (PC) 39,95 DM !
- ☐ Ringworld (PC) 59,95 DM !
- ☐ Populous II (Amiga) 35,95 DM !
- ☐ Search for the King (PC) 34,95 DM !
- ☐ Les Manley: Lost in L.A. (PC) 34,95 DM !
- ☐ Links Golf VGA (PC) 34,95 DM !
- ☐ Plan 9 from Outerspace (PC) 39,95 DM !
- ☐ Civilization (PC) 69,95 DM !
- ☐ Larry 1 (Amiga) 39,95 DM !
- ☐ Wing Commander (PC) 39,95 DM !
- ☐ Summer Challenge(PC) 29,95 DM !
- ☐ Protostar (PC-Disk 3,5) 79,95 DM !
- ☐ Protostar (PC-CD-ROM) 84,95 DM !
- ☐ Gateway II Homeworld (PC) 69,95 DM !
- ☐ Sensible Soccer (PC) 49,95 DM !
- ☐ Hexuma (PC) 44,95 DM !
- ☐ Hexuma (Amiga) 44,95 DM !
- ☐ Incredible Machine (PC) 44,95 DM !
- ☐ Yo Joe (PC) 39,95 DM !
- ☐ Lotus Turbo Challenge 3 (PC) 49,95 DM !
- ☐ Rollenspiel-Buch Whale's Voyage 39,— DM !
- ☐ Whale's-Voyage-Spiel ☐ Amiga 1 MB, ☐ Amiga 1200/4000, ☐ Amiga CD-32 74,95 DM !
- ☐ Whale's-Voyage-Spiel ☐ PC-Disk, ☐ PC-CD-ROM 79,95 DM !
- ☐ Whale's-Voyage-Package Spiel (bitte oben ankreuzen) + Buch 99,95 DM !

+ **Porto/Verpackung** (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (9,00 DM!)

Gesamtbetrag ______ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nachVorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.

Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe Ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer
Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke (gewerbliche Anzeigen werden mit **G** gekennzeichnet)

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis

In dieser Rubrik:

☐ **Biete an** ☐ **Suche** ☐ **Tausch** ☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit** ☐ Amiga ☐ C64 ☐ ST
☐ Hardware ☐ Hardware ☐ **Verschiedenes** ☐ **Kontakte** ☐ **Clubs** ☐ PC ☐ Konsole ☐ andere
☐ Software ☐ Software

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Alles über Computer- und Videospiele
ASM Das Spaß-Magazin
ASM SPECIAL

»ABONNEMENT«

Das ist meine aktuelle Adresse. Änderungen teile ich umgehend mit.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Freundschaftswerbung (Nur gültig für ASM, **nicht** ASM-SPECIAL!)

Datum Unterschrift des Werbers (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

Alles über Computer- und Videospiele
ASM Das Spaß-Magazin
ASM SPECIAL

»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

Alles über Computer- und Videospiele
ASM Das Spaß-Magazin
ASM SPECIAL

»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

Alles über Computer- und Videospiele
ASM Das Spaß-Magazin
ASM SPECIAL

»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege